73
ANNO 8
NUMERO 73
APRILE 1998
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

GRAN TURISMO: LA VERSIONE GIAPPONESE RIVELATA IN 12 PAGINE

PITFALL 3D
Harry Jr. ritorna alla carica su PlayStation

FIGHTERS DESTINY
Il miglior picchiaduro per Nintendo 64

BURNING RANGERS su Saturn
Cosa succederebbe se Lara Croft sparasse Bosco McQueen?

TENCHU per PlayStation
dal Giappone il simulatore di ninja

ONE su PlayStation
ne rimarrà soltanto... uno

I TITOLI DI QUESTO MESE

Deathtrap Dungeon * Fifa 98
Newman Haas Racing * Choro Q 3 * Perfect Assassin
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero * Silhouette Mirage
R-Types e un sacco di anticipazioni

I grandi giochi di guida pretendono un grande volante!

Volante con pedali PSX

Joypad analogico PSX

PSX I Control Pad

Cavo PSX Euro AV
Cavo Collegamento PSX

Scheda memoria 1 MB

PSX II Control Pad

GAMESTER

La linea completa di accessori per PlayStation

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Nintendo Apple Commodore 3DO SONY Microsoft NEO·GEO SEGA ATARI IBM

QUEEN SHOP
computer
software & games
www.queencomputer.it

...un varco per altre dimensioni.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori,
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

Oltrepassa il varco,
vieni a trovarci e conoscerai nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

E. BAISSO GRAFICA

consolemania 73

EDITORE:

Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:

Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPO REDATTORE:

Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:

Marco Auletta
rulia@digibank.it

REDATTORI:

Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Prelini,Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:

Roberta Zampieri

GRAFICA:

Celasco Claudio

REDAZIONE:

Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12 - Fax (02) 87.85.67

FOTOLITO:

Litomilano

STAMPATORE:

Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:

Spaziotre
Piazzale Archinto, 920159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77

DISTRIBUZIONE:

ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI:

solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 8

MADE IN JAPAN 20

RECENSIONI 28

PREVIEW 96

TGM CORNER 130

ROGUE & ROLE 133

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 135

FACCE... RIDE 137

CONSOLIAMOCI 138

CONTROL YOUR CONSOLE 140

CYC SPECIALE GRAN TURISMO 144

BOVAS' HARD CAFE' 158

INDICE RECENSIONI

NINTENDO 64

38 FIFA 98
56 FIGHTERS DESTINY
72 MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO

PLAYSTATION

96 ALUNDRA - PREVIEW
100 BATMAN & ROBIN - PREVIEW
102 BLAST RADIUS - PREVIEW
106 BOMBERMAN WORLD - PREVIEW
108 CARDINAL SYN - PREVIEW
53 CHORO Q 3
112 CRIME KILLER - PREVIEW
116 DEAD OR ALIVE - PREVIEW
35 DEATHTRAP DUNGEON
120 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 2 - PREVIEW
122 KULA WORLD - PREVIEW
42 NEWMAN HAAS RACING
49 ONE
61 PERFECT ASSASSIN
66 PITFALL 3D
75 RASCAL
92 R-TYPES
80 TENCHU
124 TOMBA - PREVIEW

SATURN

28 BURNING RANGERS
87 SILHOUETTE MIRAGE

TEMPO DI TRANSIZIONE...

Un ConsoleMania inusuale, questo primaverile (lo so che è già aprile, non fateci ripetere tutte le volte che noi scriviamo molto in anticipo), più che altro per il numero insolitamente alto di anticipazioni (leggi preview) di cui è costellato. Il periodo non è tra i più prolifici per quanto riguarda le software house e le console e, decaduta la fiera dei primi mesi dell'anno a Londra, i prodotti annunciati rimangono tali, senza palesarsi negli anfratti redazionali, nemmeno all'ultimo momento.

Inoltre, incapaci di presenziare personalmente al Tokyo Toy Show (parlo per me – del resto sono l'unico in redazione che ci sia mai stato), abbiamo scatenato nella fiera nipponica i nostri rappresentanti nel Paese del Sol Levante, il prode Stefano Mazzotta e la graziosa e capace signorina Satoko della Xenia Shuppan. Il materiale è in arrivo mentre scrivo però, siccome ci piace sì fare un Made in Japan sul filo del rasoio ma siamo altresì stati minacciati di severe sanzioni in caso di ritardi, abbiamo limitato il numero delle pagine assegnate allo show orientale, riservandoci di riprendere il discorso in maniera molto più ampia ed esaustiva sul prossimo numero.

Triste notizia (pare definitivamente confermata) è invece quella che riguarda il Saturn, che pare ormai seriamente abbandonato da tutte le filiali occidentali della Sega, almeno per quanto riguarda le produzioni, e viene sostenuto (ma pare nemmeno troppo, a sentire la voce del nostro Matsuda-san) dalla Sega of Japan – non disperate, però: da due numeri a questa parte, infatti, abbiamo pubblicato recensioni su titoli di certo non indifferenti – Winter Heat lo scorso numero e Burning Rangers questo...

Nonostante tutto siamo riusciti a riportare le pagine di redazionale oltre il centinaio, per la gioia di tutti voi (spero) che non dovete assegnarle, scriverle, rileggerle, fotografarle, impaginarle, correggerle, svilupparle, correggerle e stamparle.

Scherzi a parte (come dico sempre, se non ci piacesse il lavoro non credo che lo faremmo), altra transizione è il passaggio della gestione delle news da Mao (ottimo lavoro bambino – adesso che smetti te lo posso dire) a... chi? I candidati sono già in competizione, vedremo cosa succederà nel prossimo numero. A proposito: vi interessa collaborare con ConsoleMania? Pensate di avere i numeri per farlo? I requisiti (semi) indispensabili per farlo sono:

- domicilio a Milano o dintorni (è difficile darvi i giochi se non passate in redazione)
- discreta cultura videoludica/inerente a qualcuna delle nostre rubriche (per esempio se siete dei nippofili esauriti, tipo un certo Luca che ci ha scritto un'interessante lettera piena di rimproveri e infondate critiche...)
- proprietà di un computer (preferibilmente con accesso a Internet o almeno casella email)
- ultimo ma decisamente NON ultimo: capacità di scrivere in italiano.

Se siete interessati mettete insieme un curriculum vitae e un articolo di prova e spedite il tutto o al mio indirizzo email - rossetto.xol@galactica.it - oppure a

Xenia Edizioni
ConsoleMania – Redattori cercasi
via Carducci 31
20123 Milano

Con questo è tutto, vi auguro buona lettura e Buona Pasqua (tante uova di cioccolato a tutti)

Alex Rossetto

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

PLAYSTATION FORCE ogni mese in edicola

TUTTO QUELLO CHE NOI ABBIAMO GLI ALTRI L'HANNO DOPO DI NOI.

TUTTO QUELLO CHE GLI ALTRI HANNO NOI L'ABBIAMO PRIMA DI LORO.

BMG INTERACTIVE

Interplay

KONAMI

MINDSCAPE

LUCAS ARTS

GT Interactive Software

MAD CATZ

PlayStation

EIDOS INTERACTIVE

Codemasters

AKKlaim

ELECTRONIC ARTS

MOONLOOKER s.p.a.

Distribuzione di Videogames e Accessori per PC e Console

VIA TIBULLO, 13 - 00193 ROMA - TEL. (06) 681913.20 r.a. - FAX (06) 6869705 r.a.

All trademarks and copyrights are recognised. Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

NEWS

Ebbene sì, ragazzi, sono arrivato al capolinea: questa è l'ultima volta che scrivo queste pagine e devo confessare che un po' mi rammarica il fatto di doverle cedere a qualcun altro. La scelta è stata dettata del buon senso, se non altro per il fatto che ogni mese devo far penare Alex con una consegna che va al di là del canonico ritardo e, presa coscienza che nei prossimi mesi la situazione non cambierà, ho deciso di auto depormi...
Arrivederci e grazie!

Andrea "Saluutooo!" Della Calce

TRE PIROETTE SULLA NEVE

Nintendo 64

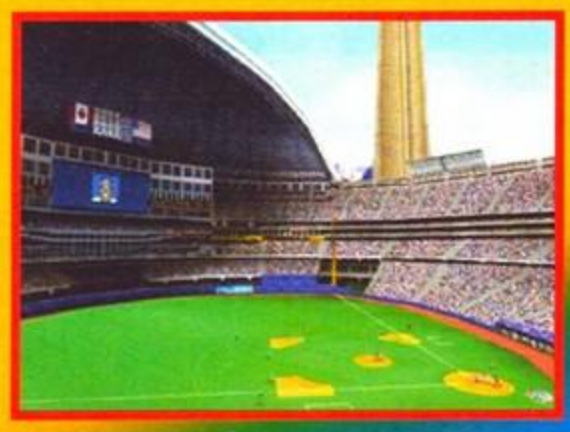
Si chiama 1080° Snowboarding ed è l'ultimo gioco ispirato a questa disciplina praticata da pazzi e malati di mente. A parte le mie personali considerazioni, pare che i seguaci di questo sport siano davvero parecchi e gli sviluppatori interni della Nintendo hanno ben pensato di rispondere alla Sony e al suo splendido Cool Boarders 2, piazzando la sor-

presa. Chiaramente il dettaglio grafico di 1080° è superiore a quello di Cool Boarders 2, ma la giocabilità sarà la stessa?
Il gioco è uscito a fine febbraio in Giappone ma non si sa ancora quando, e soprattutto se, verrà convertito per il mercato europeo. Non ci resta che attendere pazientemente gli sviluppi...
Una peculiarità di 1080° Snowboarding è il suo sistema di chip interni che darà del filo da torcere anche agli hacker più accaniti. La pirateria per Nintendo 64 ha raggiunto livelli quasi inimmaginabili a causa dell'apparizione sul mercato di sistemi per la copiatura. 1080° sarà la prima cartuccia a essere dotata di un sistema di chip che inibisce la copiatura su software. Il chip, nomato IC 6103, eviterà quindi nel futuro una copiatura dei giochi come accadeva già con il Magicom per SuperNES: almeno fino a quando gli ingegneri di Hong-Kong e dintorni non scopriranno un metodo per aggirare anche questo nuovo sistema di protezione. Allora la Nintendo potrà mettersi al lavoro su un nuovo chip inibitore e la guerra si protrarrà così all'infinito...

LA ACCLAIM SI DA' AL BASEBALL!

Nintendo 64

In arrivo sugli schermi di possessori di Nintendo 64, All Star Baseball '99 si preannuncia come la killer application nel campo di questa simulazione sportiva. E con sommo piacere poi, che vi comunico la data di uscita, visto che di solito sono costretto a in-



ventarmi le scuse più atroci per giustificare la mia ignoranza al riguardo: 25 maggio 1998!
La grafica è davvero mozzafiato e, grazie alla licenza della Major League Baseball, saranno presenti tutte le 30 squadre della prima divisione americana (la seconda è, guarda caso, la Minor), oltre 700 giocatori iscritti alla Lega dei Professionisti. Tutti gli stadi sono stati ricostruiti tridimensionalmente e, pur non avendone mai visto nemmeno uno, mi ha davvero stupito la perizia con la quale sono stati ricreati (date un'occhiata alle foto per credere).
Guardatevi le foto e sbavate cari miei...

ARRIVA BUST A MOVE 2!

Nintendo 64

BUST-A-MOVE ARCADE 2 EDITION

Finalmente, anche gli utenti di Nintendo 64 potranno entro breve dilettarsi con il mitico Puzzle Bubble 3, che verrà "spacciato" per Bust-A-Move 2 Arcade Edition. Come potete vedere dalle foto infatti, si tratta esattamente di Puzzle Bobble 3, che ultimamente ha fatto capolino anche su Playstation. La data di uscita è avvolta nel mistero, almeno per il momento, quindi tutto quello che posso fare è mostrarvi le foto.

ARRIVA IL GAMEBOY A COLORI!

Dopo un periodo di stanca, alla Nintendo hanno pianificato un progetto per dare nuova linfa al Gameboy. Oltre al Gameboy Camera (che dovreste trovare "recensito" da MA nei Made In Japan), ad agosto potremo finalmente dilettarci con una versione del gioiello a 8 bit tutta a colori! Tutti i giochi funzionanti sul vecchio sistema saranno compatibili con il nuovo: il prezzo si aggirerà intorno ai 70$. Ulteriori notizie nei mesi a venire...

KATANA, FATTI VEDERE

Il nome della console Sega della nuova generazione è ancora in forse (Uranum, Dural, Katana? Mah...) e con un annuncio a sorpresa, la software house giapponese ha affermato che non sarà presente al Tokyo Game Show. Ciò compromette al 90% la presentazione all'E3 di maggio. Nel frattempo, la VideoLogic ha confermato che la realizzazione del chipset PowerVR del Katana è in fase di completamento e, per favorire questo processo, ha fermato gli studi sui corrispettivi per PC. Tuttavia, pare che la realizzazionele Sega della nuova generazione è ancora in forse (Uranum, Dural, Katana? Mah...) e con un annuncio a sorpresa, la software house giapponese ha affermato che non sarà presente al Tokyo Game Show. Ciò compromette al 90% la presentazione all'E3 di maggio. Nel frattempo, la VideoLogic ha confermato che la realizzazione del chipset PowerVR del Katana è in fase di completamento e, per favorire questo processo, ha fermato gli studi sui corrispettivi per PC. Tuttavia, pare che la realizzazione di questo ambizioso progetto stia procedendo abbastanza velocemente, tanto che alla Sega hanno affermato che esistono già dei demo giocabili sui giochi che lanceranno il sistema nel prossimo futuro... nei mesi scorsi. Tuttavia, la Capcom ha molto tentennato sul nome definitivo da dare al gioco: da Mega Man Neo si è passati a Mega Man Nova e ora il salto definitivo dovrebbe essere compiuto con Mega Man Legends. Visti i precedenti io non ci metterei la mano sul fuoco però...

COMMANDARE & CONQUERARE ANCORA!

Se Red Alert vi ha entusiasmato, sarete felici di sapere che i Westwood Studios hanno in programma di pubblicare nel prossimo futuro (non è sta-

ta precisata una data di uscita) il pacco Command & Conquer Retaliation, sempre per Playstation. Il nuovo gioco, che poi nuovo non è, sarà una trasposizione delle due espansioni per PC The Aftermath e Counterstrike. Non si sa ancora se sarà necessario possedere il Command & Conquer: Red Alert per potere far girare questa "espansione".

MISSIONE IMPOSSIBILE PER MISSION: IMPOSSIBLE

L'attesissimo, e rimandatissimo in maniera direttamente proporzionale, titolo della Ocean sta per vivere gli ultimi giorni della sua lunghissima gestazione. Pare infatti che la Infogrames e la stessa Ocean abbiano stabilito come data finale per la pubblicazione del gioco la fine di giugno... Speriamo bene, anche perché non ce la facciamo davvero più!
Sempre dalla Ocean, è trapelata una notizia secondo la quale la software house inglese si è messa a lavorare a un nuovo gioco di guida che si chiamerà GT Driver.

KATANA E I THIRD PARTY

La Sega ha annunciato ufficialmente quali saranno i gruppi di sviluppatori che prenderanno parte alla realizzazione di giochi per l'imminente Katana. Ecco la lista:

1. Acclaim
2. Adeline
3. Argonaut
4. ASCII
5. Artdink
6. Atlus
7. Capcom
8. Climax
9. Compile
10. Core
11. Data East
12. Electronic Arts
13. Enix
14. Epic Megagames
15. Fox Interactive
16. GameArts
17. Genki
18. Gremlin
19. Hudson
20. Human
21. ID
22. Imagineer
23. JVC/Victor
24. Kalisto
25. Konami
26. Lobotomy
27. MCS Masaya

BUST A MOVE: DANCE & RYTHM ACTION

Playstation

E questo da dove diavolo salta fuori? E soprattutto, c'entra qualcosa con la serie della Taito? La risposta è no, almeno da quanto ho capito, anche perché il gioco è firmato dalla Enix. Infatti in questo Bust A Move: Dance & Rythm Action, draghetti e palline colorate non appaiono nemmeno per sbaglio e il primo paragone che mi viene in mente è quello con Parappa The Rapper, uno dei giochi più originali della scorsa stagione.

In pratica, tutto quello che bisogna fare, ancora una volta, è di riuscire a ballare al ritmo della musica che va in sottofondo semplicemente premendo i pulsanti sul pad della vostra Playstation. Abbastanza chiaro il meccanismo, no? I personaggi sono abbastanza buffi e comunque questo gioco della Enix potrebbe tenerci compagnia in attesa di Parappa The Rapper 2.

UN FULMINE ELEMENTALE

Playstation

Mentre Time Crisis 2 è in dirittura di arrivo nelle sale giochi di tutto il mondo, i possessori di Playstation potranno entro breve mettere le mani su un gioiello che è un incrocio tra uno shoot 'em up e un RPG. Il nome di questo titolo è Elemental Gearbolt e sarà completamente compatibile con la pistola della Namco, la famigerata GunCon e controller analoghi. Il tutto sarà condito alla grande da bellissime sequenze animate e da una colonna sonora davvero evocativa. Quando arriverà tra noi? Boh, forse aprile...

IGGY E' NERVOSO...

Nintendo 64

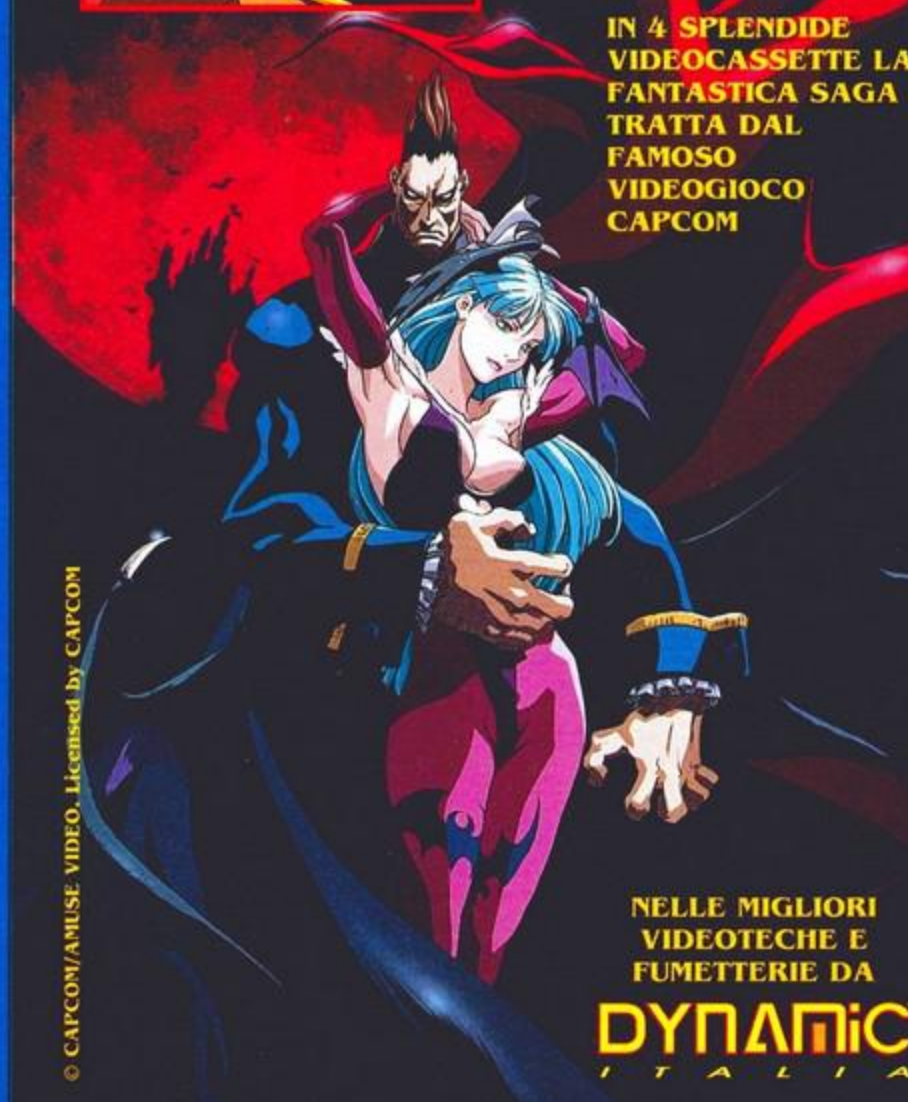
... perché gli girano! L'ultimo titolo della Acclaim è molto strano e già il nome Iggy's Reckin Balls, lascia intendere un non so che di insensato. Però, a differenza di altre volte, questa volta sono equipaggiato di una succosa press release, e quindi posso anche darvi delle informazioni riguardanti il gioco... Iggy's Reckin' Balls è un simpatico giochillo in cui fino a quattro giocatori possono sfidarsi contemporaneamente in una sfrenata gara di corsa, nel senso che ci si mette a far

girare vorticosamente le gambe mentre si impugna il joypad. Altro che Rumble Pak!
La caratteristica peculiare di tutto quanto è che i corridori si devono vestire da palla e chi la spara più grossa vince. Nikazzi però parte sempre avvantaggiato ed è venduto separatamente, anche perché per contenerlo bisognerebbe abbattere la foresta amazzonica. Scherzi a parte (non me ne volere Nik, ti voglio bene), Iggy's Reckin' Balls sembra davvero interessante e soprattutto abbastanza scemo da piacermi. Bisogna avere solo un po' di pazienza e attendere l'estate...

NIGHT WARRIORS
DARKSTALKERS' REVENGE

I MOSTRI CHE POPOLANO GLI INCUBI DI TUTTI GLI STREETFIGHTERS SONO TORNATI!

IN 4 SPLENDIDE VIDEOCASSETTE LA FANTASTICA SAGA TRATTA DAL FAMOSO VIDEOGIOCO CAPCOM



© CAPCOM/AMUSE VIDEO. Licensed by CAPCOM

NELLE MIGLIORI VIDEOTECHE E FUMETTERIE DA

DYNAMIC ITALIA

Giochiamo al dottore

theme HOSPITAL™

Prendetevi cura degli ammalati, ordinate le medicine, pagate le fatture in Theme Hospital, il gioco più infettivo mai esistito dopo Theme Park. Non farti sfuggire il grande successo ora disponibile su PlayStation.

BULLFROG™ PRODUCTIONS LTD

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Bullfrog ed il logo Bullfrog sono marchi registrati di Bullfrog Productions Ltd. in U. S. e/o altri paesi. "PlayStation" e sono marchi registrati di Sony Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.

PARLATO IN ITALIANO

PlayStation™

by C.T.O.

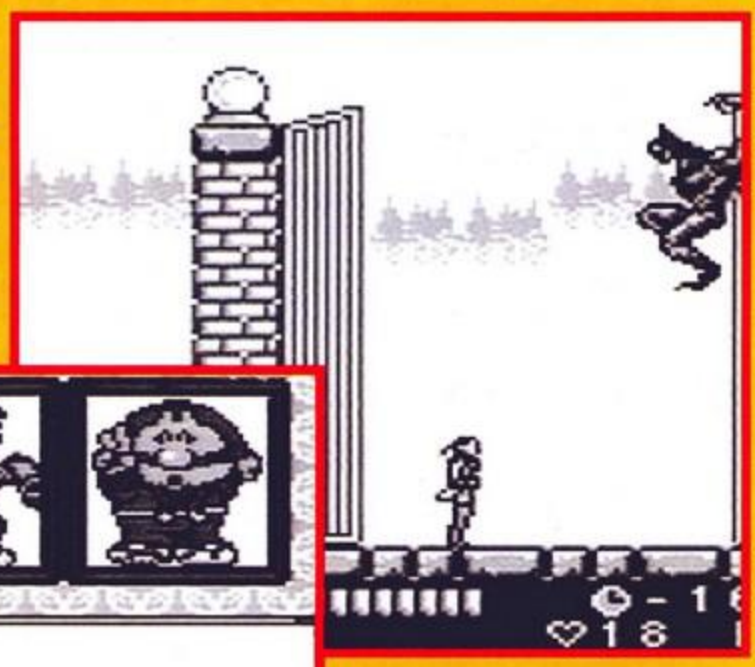
http:// www.cto.it

ANTEPRIMANIA

LA KONAMI RITORNA AL PORTATILE

Gameboy

Già poco tempo fa, la baldanzosa software house nipponica aveva lanciato un'iniziativa secondo la quale avrebbe ripubblicato tutti i suoi titoli per il portatile della Nintendo. Le due novità in arrivo entro un paio di mesi saranno Castlevania Legends e Mystical



Ninja. Se ancora avete un Gameboy, prenotateli al più vicino negozio di importazione parallela...

SILVER STAR RISING

Playstation

Il ritorno di Lunar, il leggendario gioco pubblicato dai Working Designs per Mega CD, sta per tornare sui nostri schermi entro agosto! Ragazzi gioite, uno dei migliori RPG della storia sta per tagliare il traguardo e

grazie alla potenza del lettore della console

Sony, il CD conterrà la bellezza di 45 minuti di filmati MPEG che coinvolgeranno il giocatore in maniera assoluta. Insomma, sparatevi le foto e cominciate a godere...

28. Midway
29. Microcabin
30. Namco
31. Nec
32. Shiny
33. Silicon Dreams
34. T&E Soft
35. Treasure
36. Taito
37. Warp

Voglio dire, visto che ancora non si hanno le specifiche tecniche definitive del processore, avere una lista composta dalla bellezza di 37 sviluppatori (esclusa la Sega e le sue divisioni AM1, AM2 e AM3) non mi sembra proprio poco, no? Visto che ho fatto trenta, tanto vale fare trentuno e perciò vi propino anche una lista dei giochi che si vocifera appariranno sul/sulla Katana.

Croc 2 (Argonaut), D2 (Warp), Daytona USA 2 (Sega), Exhumed/Powerslave 2 (Lobotomy), Fighting Vipers 2 (Sega), Lost World Arcade (Sega), Messiah (Shiny), Multi-Racing Championship 2 (Genki), Nights into Dreams 2 (Sega - Sonic Team), Sega Rally 2 (Sega), Sonic (Sega - Sonic Team), Sonic RPG (Sega - Sonic Team), Virtua Cop 3 (Sega), Virtua Fighter 3 (Sega), Virtual On 2 (Sega). Uff...

Nella lista degli sviluppatori annunciata, lascia un po' l'amaro in bocca l'assenza dei leggendari Working Designs. Le cause di questa scelta sono state spiegate ufficialmente dal presidente del talentuoso gruppo: "Il problema della ristrutturazione della Sega Of America è che hanno tagliato tutti gli organi vitali e lasciato intatto il tumore. Finché la sezione di management rimarrà in America, o anche solo in parte, non pubblicheremo più nulla per la Sega dopo Rayearth e per nessuna piattaforma. Abbiamo il massimo rispetto e delle ottime relazioni con la Sega Of Japan, ma per quanto riguarda la divisione americana è tutta un'altra faccenda..." – continua Ireland – "Finché non vedremo cambiamenti concreti all'interno della SoA, consigliamo ai nostri fan di comprarsi una Playstation e di tenere sotto controllo tutte le prossime uscite. La Sony ha un grande team negli Stati Uniti".

Mah, secondo me le parole di Victor Ireland sono dettate più dal fruscio dei dollari che dal sonoro di un RPG...

L'UBRIACO MOLESTO APPRODA SU PSX

Redneck Rampage, pubblicato lo scorso anno dalla Interplay su PC, ha portato sicuramente una ventata di origi-

L'incubo peggiore
della tua vita
è tornato.
Sarebbe un peccato
non capirci
una parola.

RESIDENT EVIL 2

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

A Raccoon City è dura rimanere vivi.
Non ridurre a zero le tue scarse possibilità
di sopravvivenza scegliendo una copia
d'importazione o addirittura pirata di Resident Evil 2 ancora in inglese.
Non rinunciare a esplorare ogni angolo del tuo incubo preferito solo
perché ti è sfuggito un indizio di vitale importanza.
L'edizione italiana di Resident Evil 2 ti garantirà tutto l'orrore che
stai aspettando senza la paura di sorprese sgradite e con il servizio di
assistenza Virgin Interactive a tua disposizione.
Perché l'unico vero incubo sia quello di Raccoon City.

Virgin INTERactive

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

PlayStation

ANTEPRIMANIA

MORTAL KOMBAT 6... 4!

Nintendo 64

Eh eh, dopo mesi di attesa i combattenti immortali (o immorali a seconda dei punti di vista...) staranno tutti belli compressi in un cartuccione da 128 Megabit per la gioia di grandi e piccini... Sviluppato dalla Midway Entertainment e in pubblicazione verso giugno o luglio (ma io, da buon scettico, non ci credo nemmeno un po').

Mortal Kombat 4 per Nintendo 64 avrà tutto quello che ogni amante della tetralogia ha sempre desiderato: Tag Team, Endurance e Practice; Limb Breaks; 15 personaggi più 2 nascosti (Goro e Meat); tutte le Fatality; mosse, pit e combo prese direttamente dalla Revision 3 della versione arcade; combattimento con le armi!

Un bel biglietto da visita, non credete? E poi il Nintendo 64 se lo merita un picchiaduro degno di questo nome, no?
Sarebbe anche ora...

IL PESTICIDA FIRMATO PSYGNOSIS

Playstation

Si chiama O. D. T. e, almeno a orecchio, presenza una sinistra assonanza con il devastante veleno D. D. T. Ma le similitudini finiscono qui, perché dietro questo stranissimo acronimo (dovrebbe essere la concisione di Or Die Trying) si cela la nuova avventura tridimensionale in terza persona sviluppata negli uffici parigini della Psygnosis. O. D. T., che arriverà a fine anno unicamente su Playstation, sembra davvero interessante e ricorda molto capolavori come Fade To Black e Tomb Raider: sulla trama non si sa ancora nulla però, lo stesso dicasi per le modalità di gioco (pare che si potranno scegliere quattro diversi personaggi, ma nulla più...). O. D. T. verrà sicuramente lanciato al prossimo E3, perciò attendete tranquillamente una mini preview sul numero di giugno.

nalità nel mondo dei clonazzi in soggettiva. I Crave Entertainment hanno annunciato che porteranno il gioco di successo, che vi metteva nei panni di un pessimo personaggio che si alimenta di fagioli e Jack Daniel's per sparare più felicemente a contadini e animali, anche su Playstation entro la fine di ottobre di quest'anno.
Per il momento però, non abbiamo a disposizione nemmeno una foto che sia una.

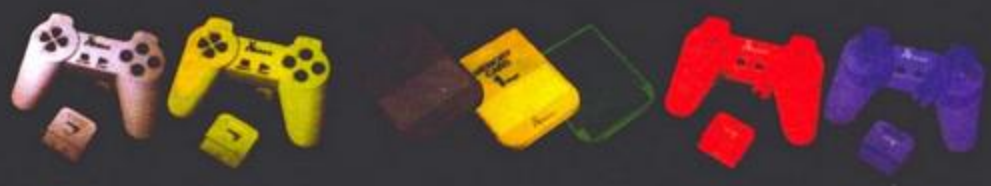
LARA CROFT IN CELLULOIDE

Proprio di recente avevo sentito che alla Eidos non avrebbero ceduto i diritti per realizzare un film sulla bella Lara, ma la notizia arrivata il 17 marzo per bocca del presidente della Paramount Pictures, John Goldwyn, è abbastanza attendibile.
Insomma, dopo avere venduto 6 milioni di copie in tutto il mondo con Tomb Raider e Tomb Raider 2, Lara Croft si appresta a conquistare anche il cinema: del resto, la sua immagine è apparsa sulla bellezza di 80 copertine delle riviste più importanti del mondo, i siti web a lei dedicati sono più di 100 e ha addirittura partecipato a un video degli U2 durante il recente PopMart Tour.
La produzione del film è stata affidata a Larry Gordon, che ha già messo lo zampino in produzioni del calibro di 48 Ore, Ancora 48 Ore, Trappola di Cristallo, 58 Minuti per morire, Predator e Predator 2. Di recente, Gordon ha firmato anche Boogie Nights, Punto di Non Ritorno e L'Avvocato del Diavolo. Non si sa ancora chi sarà la prescelta per questo ruolo molto ambito, né tantomeno la data di uscita (nemmeno approssimativa, sorry).

RIESUMATA LA ATARI!

Una delle software house storiche caduta in disgrazia per progetti frettolosi come il Jaguar, sta per vivere una seconda giovinezza grazie all'acquisto da parte della Hasbro Interactive (che ha debuttato di recente con il buon Frogger 3D). La Hasbro si è quindi accaparrata tutti i diritti della Atari, compresi i copyright sui giochi prodotti in passato: visto il discreto successo riscosso da Frogger nella sua rinnovata edizione, la Hasbro si è detta intenzionata a rispolverare i grandi classici del house storiche caduta in disgrazia per progetti frettolosi come il Jaguar, sta per vivere una seconda giovinezza grazie all'acquisto da parte della

EXTREME SHOCK!



Xtreme

tutti i marchi illustrati o citati sono registrati dai rispettivi proprietari

by Infomaster S.p.A.

ANTEPRIMANIA

NINTENDO FUORI STRADA PER COLPA DELLA MIDWAY

Nintendo 64, Playstation

Bene, tanto per cambiare, oltre alle foto che vedete non so assolutamente nulla di questo gioco se non che: 1) è un gioco pubblicato dalla Midway; 2)

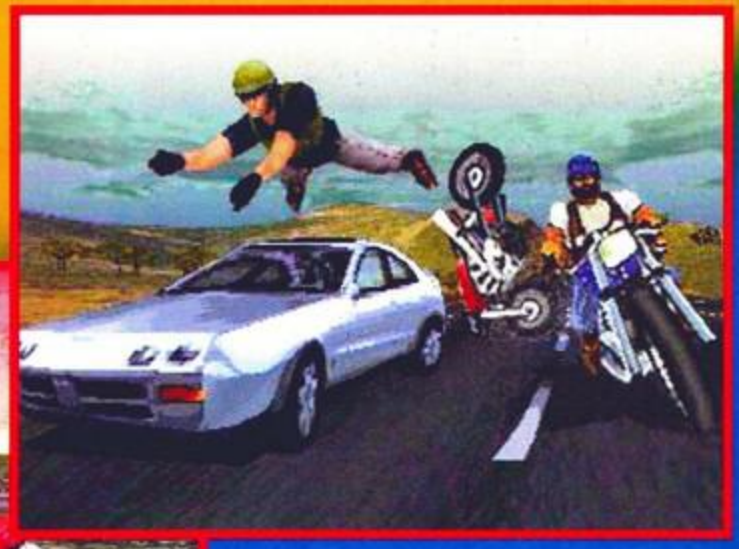
uscirà per Playstation e Nintendo; 3) non so assolutamente quando; 4) che si potranno guidare i Monster Truck; 5) che i Monster Truck sono quelle jeepone con le ruote enormi che pascolano tranquillamente su delle normali automobili; 6) che Ivan Stewart è un pazzo furioso che guida 'sti cosi; 7) che di giochi di guida per Nintendo ne abbiamo piene le scatole...
Mi sembra di avere fornito tutte le informazioni possibili (poche) nella miglior maniera possibile (molto).
Ah, se non ci fossi io...

Hasbro Interactive (che ha debuttato di recente con il buon Frogger 3D). La Hasbro si è quindi accaparrata tutti i diritti della Atari, compresi i copyright sui giochi prodotti in passato: visto il discreto successo riscosso da Frogger nella sua rinnovata edizione, la Hasbro si è detta intenzionata a rispolverare i grandi classici del passato., ma voi forse non la vedrete mai a meno che non disponiate di un accesso a Internet. In questo caso, andate all'indirizzo della Capcom (http://www.capcom.com) e da lì potrete scaricarvi su hard disk l'intero filmato in AVI o QuickTime, altrimenti guardarlo in diretta se si dispone di Real Player Plus e di una connessione velocissima.

MAZZATE BIRUOTAZIONALI!

Playstation

Road Rash è sempre stato il sogno di chiunque possiede un mezzo di locomozione a due ruote: immaginatevi che sballo andare in giro per la città prendendo a calci il ragioniere che pedala in bicicletta o impalarsi duecento chilometri orari contro il parabrezza di un auto invadendo la corsia del senso di marcia opposto... Che bella storia! Stai male...
Pensate ora che bello poterlo fare a casa propria nella maniera più comoda possibile e soprattutto senza correre rischi di sorta. Eh, se non ci fosse, la Electronic



Arts si dovrebbe rifondare, in modo tale da potere concepire una perla come Raod Rash 3D, che riprende il concept degli originali per sbatterlo in una nuova dimensione! Anche questa volta, come nella precedente edizione, la colonna sonora si avvarrà di band rock come gli Sugar Ray (gli altri li ometto perché se non li conosco io...). Niente Soundgarden questa volta...
Comunque, giusto per rendere l'idea di quanto sarà complesso Road Rash 3D, sappiate che i tracciati completeranno la bellezza di cento miglia di strade interconnesse tra loro. Saranno inoltre presenti la solita sarabanda di armi e bonus da spiattellare in faccia ai propri avversari, giusto per non perdere la tradizione! A quando tutto ciò? Eh, se lo sapessi ve lo dissi...

NON VI BASTA MOTORACER?

Playstation

Allora vuol dire che siete proprio dei fanatici delle due ruote, che senza la moto vi sentite come un centauro zoppo, che senza il vostro motorino siete come Duspa senza le pizzette. Siete finiti, dei falliti. Ma la Acclaim Sports ha pensato a rendere felici tutti i loser che si nascondono tra voi e questo Jeremy McGrath Supercross '98 (e toglietelo questo cavolo di anno, tanto non è che si venda di più o di meno!) è praticamente manna dal cielo per tutti gli amanti della moto "sporca". Una bella simulazione di motocross, a prima vista anche degnamente realizzata, che ha dalla sua comunque una serie di numeri non indifferenti. Tre classi differenti di cilindrata (80, 125, 250), possibilità di creare e salvare fino a 25 tracciati su una singola Memory Card, compatibilità con il controller analogico della Sony per una maggiore accuratezza nei movimenti, 24 piloti tra cui scegliere e un sacco di chicche davvero notevoli. A quando tutto questo ben di Dio? 31 aprile 1998. E non dite che non vi avevo avvisato...

I MONDIALI SI AVVICINANO

Playstation, Nintendo 64

E che scherzo è questo? Un nuovo gioco di calcio dalla EA Sports? Ma non è appena uscito Fifa '98? Ah, volete dirmi che questa è la versione dedicata esclusivamente ai Mondiali di Francia? E che fondamentalmente non cambia nulla rispetto al Fifa originale? Uhm, questa mi sa proprio di bieca operazione commerciale (un po' come accaduto con Euro '96 e Actua Soccer, solo che in questo caso vennero apportate delle migliorie al codice da far risultare il titolo con licenza decisamente più godibile dell'originale...). Chiaramente World Cup '98 avrà delle migliorie (speriamo anche a livello di deficien... intelligenza artificiale) come l'inserimento della storia della Coppa del Mondo, la possibilità di giocare 8 finali storiche, domande e via dicendo. La data di uscita di World Cup '98 è fissata per il 19 maggio.
Mah...

ANTEPRIMANIA

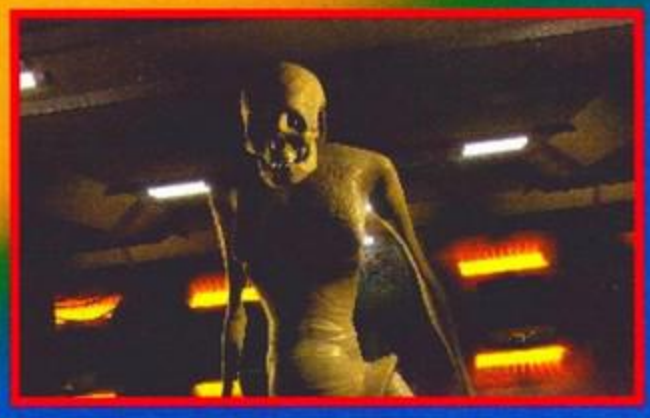
IL GRIFONE COL CANNONE

Saturn

Gun Griffon è stato sicuramente uno dei titoli che ha colpito sia per il suo realismo che per la sua originalità e questo inaspettato successo ha spinto gli sviluppatori della GameArts a produrre un seguito, sempre e unicamente per Saturn. La notizia secondo la quale la Sega non supporterà più il Saturn negli Stati Uniti ha lasciato il segno, pertanto è decisamente improbabile che il titolo verrà tradotto dai kanji. Se avete amato il primo capitolo, sicuramente il suo seguito non vi deluderà, anche se dovrete per forza di cose ricorrere al mercato di importazione parallela. La data di uscita nella Terra del Sol Levante è stata fissata al 29 di aprile.

LA CLONAZIONE SECONDO RIPLEY

Playstation



Non ho ancora avuto l'occasione di vedere il quarto capitolo della saga di fantascienza che amo di più in assoluto (lo so, lo ammetto, sono un perdente) ma se può farvi piacere, alla Fox Interactive hanno annunciato che i lavori per la trasposizione di Alien 4 dalla pellicola alla nostra cara Playstation sono quasi in dirittura di arrivo. Del gioco però, non sono state fornite altro che immagini di grafica statica, probabilmente tratte da filmati o cose di questo genere. Si sa solo che sarà una specie di avventura in soggettiva che riprenderà pari pari alcune scene del film originale. Ora Ripley, o chi per lei, può fare sonni tranquilli...

CHI VIGILA SUL VIGILANTE?

Playstation

Avendo fatto la recensione di Pitfall che trovate in questo numero, ho potuto finalmente testare con mano l'imminente e attesissimo Vigilante 8. Cosa c'entra Pitfall? Beh, siccome credo che non abbiate ancora letto la recensione, sul CD di Pitfall 3D trova spazio una versione dimostrativa del suddetto Vigilante 8 e vi posso assicurare che sono rimasto basito. Sinceramente è rimasto ben poco dell'originale Interstate '76 (ed è forse per questo che gli è stato cambiato il nome) e forse questo è uno dei suoi punti di forza: l'azione ricorda infatti più Twisted Metal! Comunque, l'attesa sta per terminare e per il lancio, l'Activision ha deciso di lanciare un concorso sul Web per potere permettere ai giocatori di essere presenti all'interno del gioco con la loro auto personalizzata! Aldilà di quella che può sembrare un'iniziativa simpatica e originale, Vigilante 8 è un titolo sicuramente da tenere d'occhio!

MADE IN

La fine di marzo è stata caratterizzata da una delle fiere giapponesi più popolari e importanti dell'anno, e cioè il Tokyo Game Show, o TGS per gli amici. Il nostro valente inviato ci ha fatto una capatina e ci ha preparato qualche "antipasto" in attesa di una più particolareggiata "abbuffata" di notizie che vi presenteremo il mese prossimo...

MA

LE CONSOLE CRESCONO, MA E' IN ARRIVO MICROSOFT

di Stefano Mazzotta

Come tutti gli anni in questo periodo di si e' svolta a Tokyo, nel quartiere fieristico di Makuhari, il Game Show, dedicato alle novità del mondo del software. Quest'anno tuttavia, i videogame non si sono voluti mescolare con i giocattoli come era avvento fino ad ora e così questa edizione ha occupato tutti i padiglioni dell'imponente struttura fieristica. Di questo show, che si è tenuto praticamente in concomitanza con l'ultima fase di lavorazione della nostra rivista, sarà dato solo un assaggio e tanti numeri e curiosità. Le novità più interessanti ritorneranno invece nel prossimo numero, con una piu' nutrita scorta di immagini.

Un totale di 442 titoli sono stati presentati da 93 software house ed un totale di 15 mila visitatori. Per l'occasione sono stati rivelati anche dei dati che rivelano la dimensione del mondo dei videogiochi. Il 70% delle famiglie giapponesi possiede un video gioco mentre i giocatori sono circa 33 milioni.

Il tema guida di questa edizione e stato l'invito dei produttori a non rivendere i software. Secondo le statistiche dell'associazione di settore 'Computer Enterteinment Software Association' (Cesa), il fatturato totale del per il 1996 e' stato 719 miliardi di yen, pari a circa 10.000 miliardi di lire. Di questi, circa 530 miliardi di yen derivano dal software. Risulta anche che il 70 per cento delle famiglie giapponesi possiede un'apparecchiatura da videogiochi e, in media, 26,5 diversi software.

Sulla fondatezza della pretesa dei produttori di impedire la vendita di software usato permane qualche dubbio. Quello che lascia più perplessi e' la motivazione: "Per consentire alle software house di non perdere delle vendite e reinvestire nello sviluppo di nuovi giochi". Di certo non si parla della vendita di uno o due giochi ad un amico; le ire dei produttori sono rivolte a società organizzate che ritirano i software usati e stra-usati e li rivendono a poco ed in grande quantita'. Secondo un'indagine risulta infatti che il mercato dei titoli usati ammonti a 48 milioni di pezzi, per un valore di 179 miliardi di yen.

Ospite gradito di questa manifestazione e' stato il PC, con un angolo tutto a lui dedicato. L'aitante concorrente ha ricevuto dai produttori software la meritata attenzione, con il 13,6% del totale dei titoli esibiti. Solo il 3,6% dei titoli era rivolto invece al Super Nintendo 64 (nome della console in Giappone), contro il 52,7% per la Playstation. Il Super 64, nonostante le potenzialità dell'hardware non inferiori a quelle di un super computer, continua a soffrire per la mancanza cronica di giochi.

Ancora più triste la situazione del Saturn, avviato irrimediabilmente sulla via del tramonto. In Giappone la Sega ha ridotto notevolmente le attività nel settore dei videogiochi domestici per concentrare l'attenzione in quello delle apparecchiature da intrattenimento da sala. Le software house stanno tirando i remi in barca, portando a compimento piani di sviluppo già avviati, ma non risulta che siano stati intrapresi nuovi progetti già da diversi mesi.

Ma la brutta notizia arriva dagli Stati Uniti. Dopo il lancio del Saturn, nel maggio 1995, in questi giorni la Sega ha annunciato la sospensione della vendita del primo 32 bit alla fine di marzo. Le perdite accumulate fino al corrente periodo dalla filiale americana, la Sega of America, sono state pari 35 miliardi di yen, circa 4.900 miliardi di lire. La Sega è però adesso all'opera, in collaborazione con la Microsoft, per lo sviluppo di una nuova generazione di apparecchiature il cui lancio e' previsto per l'anno prossimo.

Sorprendono i dati circa il possesso e l'utilizzo dei videogame: mentre oltre 80% dei giocatori maschi appartiene alla fascia di età compresa fra i 7 e i 20 anni, per le femmine oltre il 75% dei giocatori appartiene alla fascia fra i 7 e i 15 anni. La categoria successiva più numerosa sono i maschi fra i 20 e i 25 anni: come dire: le femmine si stancano prima e rivolgono l'attenzione altrove. La volubilità delle signorine è confermata anche da un altro dato: mentre il 44,1% dei ragazzi continua ad usare un gioco particolare con costanza per un periodo di tempo indefinito, per le ragazze l'attaccamento è inferiore, con solo il 23,3 di giocatrici che perseverano sullo stesso gioco. Il possesso di giochi più alto complessivamente è invece di 24,5 titoli per ogni maschio di età compresa fra i 19 e 20 anni. Ma il fatto che si dice che con l'età sia i pregi che i difetti si acuiscono sembra confermato soprattutto per i giocatori più attempati. Per gli ultra quarantenni il possesso sale a 53,5 titoli a persona.

I generi più gettonati sono stati: simulazione (19,7%), giochi di ruolo (14,4), avventura (14,2), picchiaduro (13,7), giochi da tavolo (7,4), sport (5,7) puzzle (5,7), drive/race (5,0), blast 'em up (4,7), altri giochi 9,4.

N JAPAN

IL PASSATO DELLA CAPCOM

E dopo il passato di verdura, arriva anche quello della popolare mamma di Street Fighter. Come tutti avrete notato, oramai le case di software si sono lanciate a testa bassa nel retro gaming: capitanate dalla Namco con la sua serie di compilation (delle quali ho anche perso il numero) tutte le case più in vista (o quasi) hanno ripubblicato in una forma o nell'altra i vecchi giochi più popolari. Il problema è che quasi mai vengono scelti i titoli giusti:

per esempio, è stato ripubblicato 10 Yard Fight, che è sempre stato un po' una cavolata, e mai Ikari Warriors che è un capolavoro indiscutibile. Anche la Capcom ha cominciato ad attingere al suo vasto catalogo, e si appresta a pubblicare su Playstation, con il nome di Capcom Generation (penso), una serie di giochi che hanno fatto storia: 1942, 1943, 1943 Special, Ghosts 'n' Goblins e Ghouls 'n' Ghosts. Ricordo di aver speso una piccola fortuna in monete da 50 lire giocando a 1943 (era uno dei primi coin-op che andavano con le 500, e avevano il "difetto" di accettare anche le 50 lire...). Ghouls 'n' Ghosts è invece il titolo che ho giocato di più su Megadrive, e quindi non vedo l'ora di riaverlo. I primi tre verranno ovviamente divisi dai secondi due (e non so il perché di questo "ovviamente", avrebbero potuto riunirli in un solo CD e farci risparmiare del denaro) e le due compilation verranno appunto vendute col nome di Capcom Generation 1 e 2 (che fantasia...). Non ci resta che aspettare...

UNA VOLTA LA MASNA FACEVA I GIOCHI BELLI...

Non so cosa faccia ora, se devo essere sincero: l'ultimo titolo che sembra proporre (in ordine cronologico, è ovvio) è questo Langrisser, un gioco di ruolo per Saturn in giapponese stretto che molto probabilmente non vedrà la luce in una qualsiasi versione in inglese. Magari se parlate la lingua potrebbe anche piacervi...

HELLO KITTY VIVE!

Questo gioco mi sfugge. La casa è Imagineer, il titolo è Kitty the Kool e sembra essere una specie di morra cinese. Spero non sia così.

FATAL FURY LA STORIA INFINITA

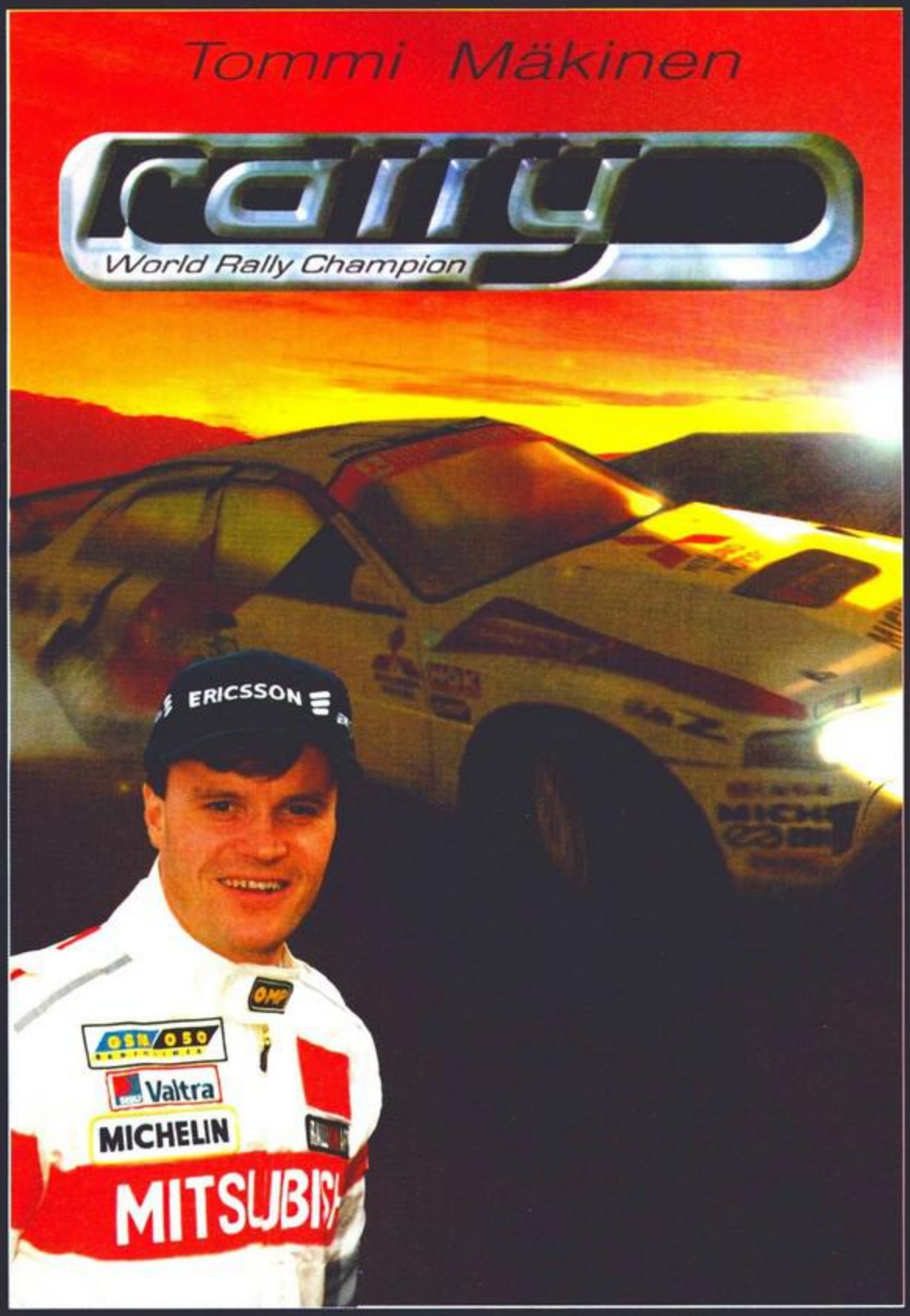
La SNK continua imperturbabile la sua strada con l'ennesimo capitolo della saga di Fatal Fury, e cioè Real Bout Special – Dominated Mind (Playstation). I soliti ottomila personaggi provenienti dai vari giochi sono qui affiancati da Alfred, una specie di aviatore. Francamente, se la presenza del succitato giovanotto è l'unica novità del gioco (anche se dubito sia effettivamente così) la cosa non mi sembra così entusiasmante. Ma si sa, ognuno ha le sue manie: a me piace Tekken (Tekken 3! Tekken 3! Esce dopodomani!) e a qualcun altro piacerà Real Bout. Penso...

Europress 1998. All rights reserved.

Tommi Mäkinen

rally

World Rally Champion



Consigliato volante
Gamester

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Europress

Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Championship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad oggi, grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**
- **60 circuiti internazionali di cui 4 italiani**
- **Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno**
- **Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo**
- **Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen**

Futur Show
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

MADE IN JAPAN

VIVA I GIOCHI DI RUOLO!

La Tamsoft (e questi non li ho mai sentiti davvero, o per lo meno non me li ricordo) è in procinto di pubblicare su Playstation un gioco di ruolo dall'aspetto molto curioso: Knight & Baldy, nel quale dovremo controllare un cavaliere (Knight, appunto) e un mostrillo non meglio identificato (Baldy, si suppone). Di più non vi saprei dire, comunque sia è importante sottolineare che c'è ancora qualcuno che si dilletta a sfornare titoli che almeno in apparenza sembrano originali – un gioco di ruolo con questa grafica io lo dovevo ancora vedere.

DATEVI ALL'IPPICA

Nei raffinatissimi gusti dei giocatori giapponesi, i giochi dedicati all'ippica sono quasi popolari quanto quelli di pesca. Questo dovrebbe dirla lunga sul mercato nipponico... fortuna però che esistono anche titoli più sensati e più appetibili per noi persone sane. Per questa categoria di simil simulatori, mi riservo di fare (quasi) la stessa cosa fatta con i giochi dedicati alla disicplina pesudo-paupero-sportiva di cui sopra, e cioè prometto di denigrarli seriamente solo dopo averli visti. In ogni caso, almeno nell'ippica non si accoppano i cavalli su base regolare. Dimenticavo, il gioco scatenante è Million Classic della Bandai. Se siete dei fan del genere, magari potrebbe piacervi.

SQUARE A TUTTO TONDO ANCORA

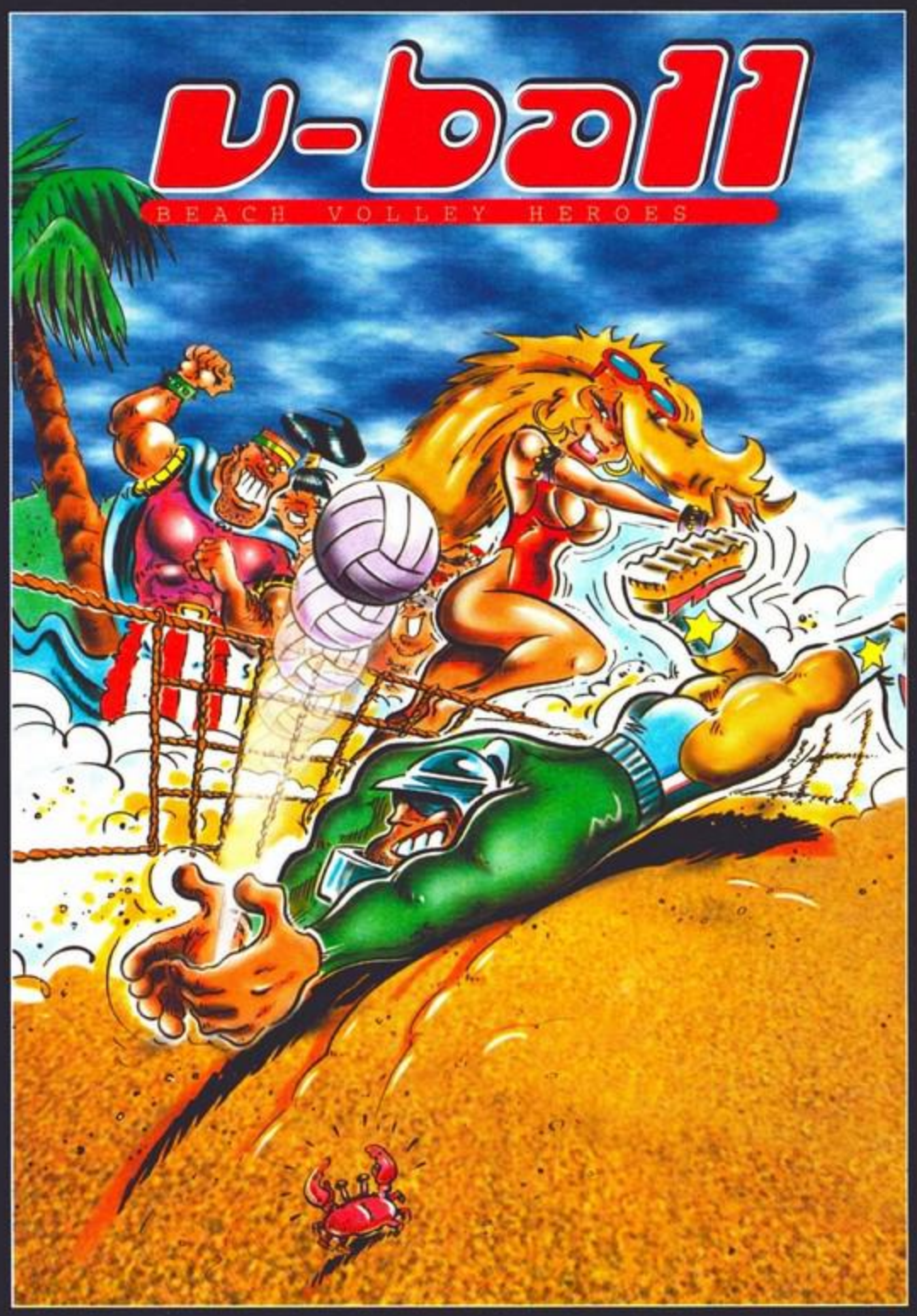
La Square conferma la sua tendenza (che è oramai decisamente qualche cosa di più) a diventare una casa di software "vera" come vi abbiamo chiaramente illustrato il mese scorso. Abbandonate le spoglie dei "produttori di RPG" (in effetti l'unico titolo per ora previsto dalla casa in questione appartenente ai giochi di ruolo è Parasite Eve, che non è nemmeno un'RPG in senso stretto) i papà di Final Fantasy si sono lanciati nella produzione di una serie di titoli appartenenti ai generi più disparati. Dopo la carrellata del mese scorso vi segnaliamo questo Brave Fencer Musashiden, un bel giochillo appartenente (forse) alla vasta schiera dei "simil Pandemonium", e cioè quei giochi dalla grafica tridimensionale che però si comportano in tutto e per tutto come i platform bidimensionali. E' buffo notare come un genere oramai tanto popolare venga indicato da quello che è a tutti gli effetti il "punto zero", e cioè il livello qualitativo minimo dei giochi appartenenti al gruppo. Che ne so, potremmo anche chiamarlo "genere alla Klonoa" visto che il gioco della Namco (presto recensito anche su CMania) è senza dubbio il più bello del mucchio. Comunque, questo Brave Fencer Musashiden si distingue per il protagonista, che batte il record di Cloud per quanto riguarda le dimensioni dello spadone, e soprattutto per una grafica dai colori sgargianti e dall'aspetto vagamente superdeformed. Per poter giudicare il gioco vero e proprio dovremo aspettare qualche mese, ma penso proprio che l'attesa sarà largamente ricompensata...

UN GIOCO PER SATURN? MIIII!

Non è un segreto che oramai la Sega con il Saturn abbia salutato: in Italia la Giochi Preziosi non sembra dar segni di vita, in Inghilterra la dirigenza è stata ampiamente rimescolata e in USA hanno definitivamente incrociato le braccia. Sembra quindi che i titoli nuovi per Saturn difficilmente vedranno la luce anche in una lingua umana. Ciò nonostante, vi segnalo questo Dungeon Master Nexus, nuovo capitolo della saga di Dungeon Master (ma va'), che a suo tempo mi aveva appassionato non poco. Questa volta il gioco presenta una differenza abbastanza sostanziale dal suo predecessore (che a sua volta era identico al primo) e cioè la grafica è (finalmente) poligonale. Se vi sembra una cosa da poco, non avete mai giocato a Dungeon Master.

V-ball

BEACH VOLLEY HEROES



TECHNOS
INTERNATIONAL INC.

FUNSOFT

PlayStation

V-Ball è il primo gioco di beach volley in 3D mai apparso su PlayStation. Schiaccia e mura i tuoi avversari nelle più famose spiagge mondiali! Scegli la tua squadra tra ninja, militari, calciatori e molte altre, ognuna di esse ha un proprio stile di gioco.
Riuscirai a diventare il campione del mondo?

- **10 squadre diverse, ognuna ha due personaggi con abilità (velocità, resistenza e vitalità) e mosse uniche**
- **4 modalità di gioco: pratica, lega dilettanti, professionisti e coppa del mondo**
- **Grafica totalmente in 3D**
- **Tonnellate di mosse speciali e colpi segreti**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 American Technos, Inc. All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by FUNSOFT. Developed by A.V.I.T. Inc.

MADE IN JAPAN

UNA NOTIZIA BOMBA

La Hudson prosegue imperterrita con la saga del nano bombarolo, apprestandosi a sfornare due nuovi giochi della serie: dopo l'imminente Bomberman World sarà la volta di Bomberman Wars e Bomberman Hero. Il primo sembrerebbe essere una specie di gioco di ruolo con i combattimenti alla Vandal Hearts/Final Fantasy Tactics (presumibilmente un po' meno complicato del secondo) ambientato nel colorato mondo dei suddetti nani bombaroli, mentre il secondo dovrebbe essere una specie di avventura alla Mario 64. Bomberman Wars uscirà sia per Playstation sia per Saturn, mentre Bomberman Hero vedrà la luce esclusivamente su Nintendo 64, dove cercherà di far dimenticare lo scarso successo tributato a Bomberman 64. A quando il gioco di guida di Bomberman? E il picchiaduro? E il platform alla Klonoa? E il gioco gestionale?

SCENE DI ORDINARIA FOLLIA

Un paio di miei amici sono partiti alla volta del Giappone con la ferma intenzione di tornare indietro provvisti di un bel costume, in gomma, da dinosauro. Bene, se avessero visto questa foto prima di partire sono sicuro che avrebbero fatto un pensierino riguardante questo bel costume di pezza di Bub, il protagonista di Bubble Bobble nonché dei vari Puzzle Bobble e oramai semi-mascotte della Taito. Tra l'altro, non ho la minima idea di che cosa dica il fumetto. Spero che non sia una bestemmia o qualche cosa del genere...

I PUGNI SI', GLI SCHIAFFI SE CI RIESCI, GLI SPUTI NON E' CHE VENGANO BENE E LE TESTATE SONO FUORI LUOGO

I pugni, gli schiaffi, gli sputi e le testate sono gli ingredienti base di ogni bravo picchiaduro che si rispetti. OK, forse gli sputi non sono così comuni (però dovrebbero), comunque sia quasi tutto questo corredo di "tecniche" non potrà venire utilizzato nell'imminente Dynamite Boxing della Victor (gli stessi che in Giappone importano Tomb Raider II). Eh già, la fantastica "noble art" (che secondo me no ha mai avuto niente di nobile) verrà finalmente trasposta anche su Playstation per la gioia di tutti i cultori del genere. Promettiamo che nel caso dovessimo riuscire a mettere le mani sul gioco faremmo fare la recensione al Raffo, che qualche tempo fa aveva intrapreso questo sport con il solo scopo di menare quelli più piccoli di lui (non è fiction).

E DOPO GRAN TURISMO...

Se vi siete stufati di correre con le solite macchinine da fighetti (e non vedo perché dovreste, io sto continuando a giocare a Gran Turismo e se non ci state giocando anche voi siete dei poveretti) potreste voler provare questo Art Truck Battle della Human, un gioco di guida nel quale dovrete pilotare dei giganteschi camion conciati – si può dire? – come delle battone, tutti dipinti e istoriati nonché ricoperti di lucine, bandierine, ricchi premi e cotillon. Sembra che questa dei camion superdecorati sia una specie di moda/tradizione in Giappone, e non posso fare a meno di trovare la cosa altamente divertente e interessante. L'unica cosa è che un camion è sensibilmente meno divertente da guidare di una Mitsubishi GTO (per dirne una), speriamo che la Human riesca a combinare qualche cosa di buono.

BOMBA:98™

ALL CHAMPIONS CHALLENGE

Scendi in campo, sii protagonista!

Vesti i colori della Nazionale nell'incontro più emozionante dell'anno.

da Aprile '98

Foto Olympia Milano

Z-AXIS

PlayStation™

Un grande gioco. Facile, divertente e parla italiano!

BMG INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

MADE IN JAPAN

SCHIAFFI IN MINIATURA

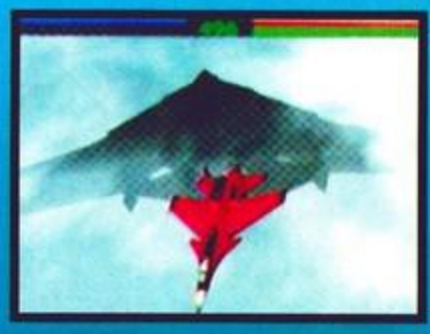
La Capcom è oramai la casa più lanciata nel mondo dei picchiaduro, ed è senza dubbio quella più attiva nel campo dei pestapesta bidimensoinali. Il titolo più originale tra le sue produzioni è senza dubbio Pocket Fighter, del quale probabilmente vi abbiamo già parlato, e che sta per uscire sia su Saturn (con cartuccia da 4 mega) che su Playstation. Dopo aver provato il coin-op, posso dire d'essermi divertito non poco a picchiare i miei avversari con mazze ferrate, cartelli di divieto di sosta e soprattutto bolle e oriuchen a profusione. L'azione è bene o male sempre quella dei classici Street Fighter, cambia solo il fatto che i pulsanti da usare sono solo tre e le mosse speciali diventano più forti a mano a mano che si raccolgono delle gemme colorate (appaiono malmenando l'avversario). La versione Saturn sarà veramente identica all'originale, ma quella Playstation non so quanto potrà essere dissimile, nonostante l'assenza dei 4 mega: alla fine non è che la grafica sia così grande e dettagliata – i personaggi sono dei nanetti e gli effetti grafici non è che riempiano lo schermo. Mah?

I GADGET TOTALI!

Gagliardo! Vendono i "sassi colorati" di Puyo Puyo! Sono degli ordinari pallini di plastica trasparente, però con stampati sopra gli occhi. Utilità? Prossima allo zero. Li voglio...

AMMONITO PER SIMULAZIONE

Potrebbe succedere anche a voi: state giocando a casa tranquilli col Nintendo 64, entra un arbitro e vi ammonisce per simulazione. E con questa sono due, saltate la gara di ritorno. Nooo! Ma niente paura, potrete sempre colpire l'intruso con una spranga, scuoiarlo e appendere le sue interiora alla finestra come monito (non me ne voglia l'associazione arbitri). Il gioco che comunque potrebbe scatenare questo genere di situazione è Sonic Wings Assault, una specie di simulatore di volo molto simile a Air Combat 2. Che dire? Guardatevi le foto e sognate (se vi va).



QUESTI PROGRAMMATORI SONO DAVVERO DEI TESORI

In mezzo a tutta la massa di cialtroni copioni, pigri, privi di fantasia e approssimativi, il gruppo giapponese dei Treasure rappresenta veramente un fiore nel deserto. Intendiamoci, i bravi programmatori onesti, lavoratori e geniali esistono anche al di fuori del suddetto Team, ma per questo ho veramente un affetto speciale. In ogni gioco che pubblicano, sia esso un capolavoro o semplicemente buono, i Treasure cercano di infilare quanti più elementi originali possibile – è il caso di Shilouette Mirage, recensito su questo numero, che porta il livello di incasinamento dei platform a nuovi stadi. Il loro prossimo gioco si intitolerà Radiant Silvergun, e dalle foto sembra semplicemente uno spara e fuggi spettacolare. Noi però sappiamo di che cosa sono capaci i Treasure (Gunstar Heroes, Gunners Heaven, Dynamite Headdy, Guardian Heroes e chissà cos'altro) e attendiamo fiduciosi l'avvento di questo prossimo capolavoro...

SEGA / SONIC TEAM

BURNING RANGERS

I POMPIERI DEL 2000

91

IMPORT

GIOCATORI 1

BURNING RANGERS™

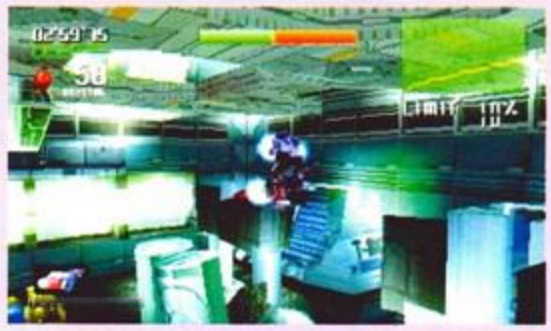
DOPO AVERCI DELIZIATO CON SONIC, ED AVERCI DIVERTITO CON NIGHTS, IL SONIC TEAM TORNA SUGLI SCHERMI DEI VOSTRI SATURN, ED È DI NUOVO SPETTACOLO...

Meno male che ci sono loro, sembrano essere tra i pochi che sanno esaltare le caratteristiche di questa console che non ha avuto vita facile. In effetti, sembra che il Saturn stia sparando le ultime cartucce a sua disposizione (è una constatazione per nulla dettata da pregiudizi o preferenze nei confronti di una macchina da gioco rispetto ad un'altra, credetemi). In Giappone ha ancora la sua fetta di pubblico appassionato, ma in terra d'oriente, si sa, i videogiochi sono come la pizza in Italia. La Sega of America, invece, dopo essersi liberata di molti dipendenti, ha definitivamente accantonato la produzione per Saturn, e si limiterà alla traduzione di alcuni giochi nipponici. La divisione europea del colosso videoludico non naviga certo in acque migliori. Io, però, da grande estimatore della Sega, sono sicuro che non sbaglierà di nuovo il colpo (se di errore si può parlare, a me il Saturn piace) e tornerà ad essere una forza nel settore dell'home entertainment, di cui ha fatto e continua a fare la storia.

Questo non vuole essere in nessun modo un epitaffio per il Saturn, che non mi sembra abbia alcuna intenzione di sparire, non prima almeno di averci deliziato con qualche altra chicca, come questo Burning Rangers, che esplora nuove capacità della macchina nera (io trasparenze ed effetti di luce non ne ricordo molti, anzi si dice in giro che siano un po' i punti deboli della console...) e non scende mai sotto ottimi livelli di giocabilità e divertimento. Ma voglio andare con ordine, perché le cose da dire sono tante e questo gioco si merita tutto lo spazio a disposi-

zione.
Per avere un'idea del titolo in questione, direi che potreste incrociare Tomb Raider e Rosco McQueen; ciò che ne viene fuori (a parte un mostro con un mascellone come Ridge, le mani come due badili, la treccia ed il petto più pirotecnico che la storia ricordi) è un gioco di esplorazione con la visuale in terza persona che vi vede impegnati nel salvare più persone possibili dall'inferno dei palazzi in fiamme. Voi impersonate quindi dei pompieri del futuro, una specie di squadra speciale impegnata nelle missioni più difficili e pericolose. Inizialmente la scelta del personaggio si limita a due possibilità, ma completando il gioco la rosa aumenta e credo che alla fine in totale i ranger siano cinque o sei ma non ne ho la certezza.

Comunque potete fare la conoscenza dei vostri compagni di squadra nel training che il gioco vi mette a disposizione. In diverse sale, vi verrà spiegato come produrvi nelle varie evoluzioni e la struttura del gioco in generale. Il problema è che questo allenamento è piuttosto lungo e le spiegazioni piene di ideogrammi lo rendono un po' noioso; comunque c'è sempre un modello che compie le azioni prima di voi, e, per facilitare la comprensione, viene mostrato sullo schermo una riproduzione del joypad con evidenziati i tasti da utilizzare. Nel complesso quindi, se avete pazienza, questo supplizio si renderà utile nelle prime partite. Ora che vi siete impratichiti coi comandi potete finalmente iniziare a giocare. Le missioni inizialmente sono quattro e da affrontare in ordine rigorosamente sequenziale, ma anche in questo caso i programmatori ci hanno riservato delle sorprese. Eccoci all'azione di gioco vera e propria: come ho detto la visuale è in terza persona, alle spalle del pompiere, e si muove insieme a lui. Potete comunque ruotarla voi di novanta gradi per volta premendo i tasti superiori del pad. E' inoltre possibile guardarsi in giro in ogni direzione, tenendo premuto un pulsante e usando la croce dei comandi; questa possibilità si rivela molto utile quando ci si ritrova in nuove sezioni del livello, perché permette di prevenire eventuali sorprese, di cui il gioco è ricco. Allora, il vostro scopo (forse avevo già detto anche questo) è quello di trovare i poveri cittadini intrappolati negli edifici e teletrasportarli all'esterno. Per fare ciò avrete bisogno di un certo numero di cristalli, che si trovano in giro per i livelli (in minima parte) oppure saltano fuori quando spegnete le fiamme che bruciano nelle stanze (quasi sempre). Questi cristalli svolazzano in aria per pochi secondi, in cui dovrete arraffarne il maggior numero possibile prima che scompaiano, vista la loro utilità ai fini del gioco. Essi, infatti, oltre a permettervi di salvare le persone che trovate, hanno l'interessante capacità di diminuire i danni che subirete dalle fiamme; quando venite colpiti da una di esse, perdete però tutti i cristalli che avevate con voi, che scompaiono quasi istantaneamente, impedendovi di



impossessarvene una seconda volta. Succede spesso quindi di riuscire a raggiungere uno dei personaggi intrappolati ed accorgersi di non avere abbastanza cristalli per salvarlo: irritante, parecchio irritante...

Permettetemi di sottolineare l'evidente analogia, per quanto riguarda questo aspetto del gioco, con la saga del porcospino blu... il Sonic Team non ha voluto tradire le sue origini.
Ma visto che vi ho parlato di fiamme, voglio puntualizzare che queste per la maggior

parte saltano fuori da muri e condotti, creando veri e propri sbarramenti di fuoco. Per combatterle i nostri eroici pompieri possono usare la pistola di cui sono muniti: col colpo singolo si spengono le fiamme più piccole, altrimenti si può caricare un beam tipo R-Type tenendo premuto il pulsante di fuoco, e sparare una sassata da antologia.
In questo modo però si polverizzano anche i cristalli, a voi la scelta. Allora... abbiamo già capito che nel futuro l'arma dei pompieri non userà più

idranti e pompe ma pistole laser, e già questa è una bella novità, ma dovete anche sapere che i nostri abbandoneranno il casco rosso e la mantella per far posto a tute potenziate da far paura a Gundam. Con questi simpatici gingilli (le scarpe sembrano quelle

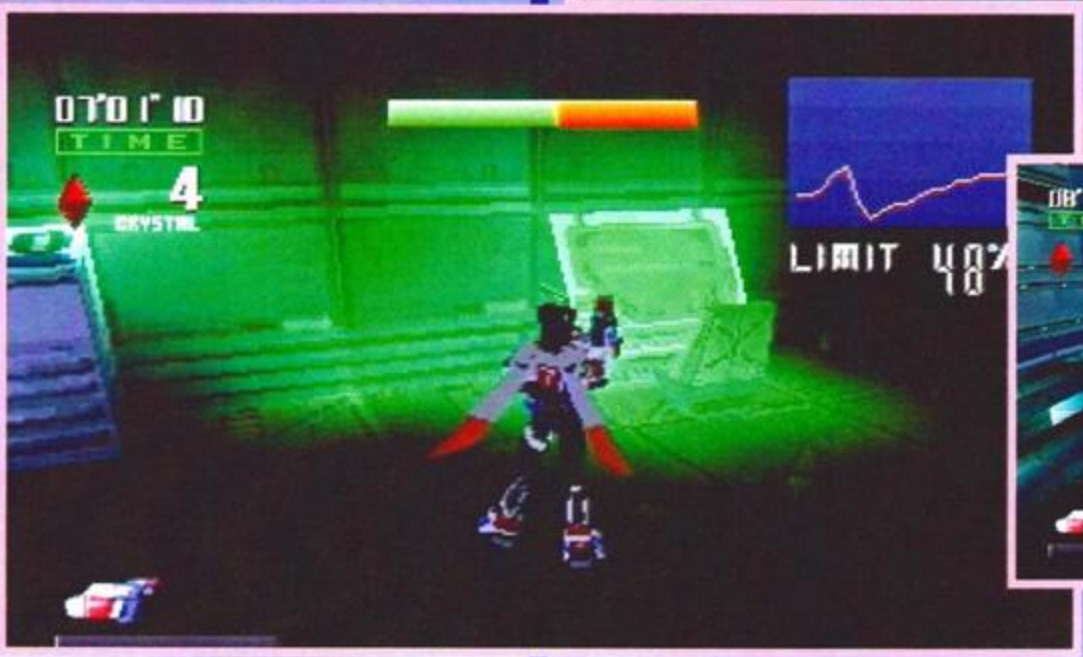
che vanno di moda adesso) potrete far compiere al vostro personaggio quasi ogni evoluzione vi venga in mente. Per citarne qualcuna: potete fare la ruota per scartare lateralmente; compiere un salto mortale all'indietro indispensabile per evi-

tare le fiammate che saltano fuori all'improvviso; scattare velocemente avanti o indietro per attraversare pareti di fuoco; ri-

manere a mezz'aria per qualche secondo grazie ai razzi di cui è dotata la tuta. I movimenti a disposizione sono molti altri ed è veramente gratificante scoprirli (magari per puro caso) durante la partita e poi cercare di ripeterli. Questo secondo me aggiunge un bel po' alla giocabilità del titolo, considerato anche che i controlli sono abbastanza intui-

tivi e che la varietà non manca (nel secondo livello, per dirne una, dovete nuotare sott'acqua per lunghi tratti, e lì i movi-

menti a vostra disposizione sono ancora diversi).
I livelli sono praticamente dei labirinti su più piani con porte da sbloccare, zone nascoste, pavimenti che crollano al vostro passaggio e così via. Inoltre non difettano certo in ampiezza ed esplorarli completamente vi porterà via qualche ora. Certo va detto che i primi due sono piuttosto semplici, ma dal terzo in poi le cose si fanno più complesse e per salvare i tapini dovrete impegnarvi non poco. Ah già, mi sono dimenticato di dire che in realtà non avete delle vite, ma un certo numero di continue che incrementate liberando la gente.



Direi che è giunta l'ora di analizzare le quattro voci che compongono il pagellino che di sicuro siete già andati a sbirciare. Dal punto di vista grafico BR mi ha regalato gioie e dolori: ho già detto degli effetti di illuminazione e delle trasparenze (ottimo l'effetto di distorsione dell'acqua nel livello dell'acquario) che mi hanno piacevolmente impressionato, m a non posso esimermi dal denotare le manchevolezze del motore 3D. Succede un po' troppo spesso che questo lasci dei poligoni per strada e accostandosi ai muri si può vedere quello che c'è dall'altra parte, senza contare che il bad clipping domina incontrastato. Il sonoro ci delizia nei menu con delle canzoncine spettacolari (del tipo "Go rangers go go...") che inneggiano ai ranger manco fossero i cugini famosi (i Power Rangers). Durante il gioco non ci sono invece musiche se non nelle animazioni di intermezzo. Condivido la scelta dei programmatori di lasciare agli effetti, consistenti in scoppi e nel crepitare del fuoco soprattutto, il compito di creare la giusta atmosfera per l'azione. Della giocabilità ho già detto, aggiungo solo un appunto: è dannatamente divertente! La longevità, infine: il gioco offre una buona sfida, e tutti i personaggi nascosti e i livelli supplementari non fanno che accrescerne la profondità.
Bye bye...

Andrea "Jona" Loiudice

SATURN

GRAFICA	85
SONORO	90
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	91

Un bel gioco non c'è che dire. L'unico appunto va all'aspetto grafico non sempre all'altezza del divertimento offerto, che mi ha spinto ad abbassare il globale di un paio di punti. Se sorvolate sui difetti (pochi), comunque, godrete dei pregi (molti) di questo titolo. Se avete un Saturn dategli almeno un'occhiata, se lo merita.

VRF1 X-CELLERATOR

NEWEL
Distribuzione videogames e accessori

BLAZE

VOLANTE UNIVERSALE CON PEDALIERA PER N64, PLAYSTATION, SATURN. DISPONIBILE ANCHE PER PC.

BLAZE

SOLO NEI MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES

ERAZER

LIGHT GUN
L'unico con funzione realistica di kickback

HYPER DRIVE

Innovativo joypad con volante e joystick incorporati

HYPER CONTROLLER

HYPER FIGHTER

Gli unici colorati, mimetici, trasparenti, cromati e fosforescenti

HYPER EXTREME

HYPER COMBAT

ULTRA 64
PLAYSTATION
MEMORY CARD

Disponibili in svariati colori e capacità

NEWEL *Distributore esclusivo* BLAZE

Via Ugo La Malfa (ex via Po), 134 - Cormano - Milano
Tel. 02/61555360 Fax 02/61555361-Indirizzo Internet: www.newel.it

PAGHERETE LA CON LA STESSA MONETA

NEWEL Distribuzione: Via U. La Malfa, 134 (ex Via Po) 20032 - Cormano (MI) TALIA - Tel. +0039 2 61.555.340 - Fax +0039 2 61.555.333

NEWEL Shop: Via Mac Mahon, 73 - 20155 Milano - Tel. 02/33.00.00.36 - 33.00.60.51 - Fax 02/33.00.00.35

Sito web Internet: http:/www.newel.it - **e-mail:** acquisti.newel@mclink.it - **e-mail:** newel.shop@mclink.it

REVIE

EIDOS

DEATHTRAP DUNGEON

AVVENTURA IN CANTINA

85

GIOCATORI 1

DEATHTRAP DUNGEON

TUTTO CIÒ NON È BELLISSIMO? MI RICORDA I TEMPI IN CUI COMPAGNIE DI AVVENTURIERI SFONDAVANO DUNGEON CANTANDO "MOSTRI-MOOOSTRIIIIII...".

E pensare che c'è chi lo fa ancora! Corridoi oscuri e polverosi, anfratti, trappole e creature: finalmente si torna a esplorare segrete, alla ricerca di oggetti magici, tesori e armi. Ok, non è l'ambientazione più originale del mondo ma volete mettere il fascino? C'è gente che ha iniziato a guadagnarsi da vivere in questo modo e ora dove è finita (Vero, "Billy"?)?
Un gioco sui Dungeon! Tempo fa, su un numero di una fanzine italiana dedicata al gioco di ruolo, si poteva leggere una striscia che parlava di un potentissimo mago che si rovinava economicamente per far scavare un dungeon, riempirlo di trappole e mostri

e attirare gli avventurieri per poi recuperare i loro oggetti magici dai cadaveri. Ok, nella striscia, il servitore del mago gli faceva notare che con i soldi investiti in questo scherzo avrebbe potuto comperare oggetti magici a camionate, ma noi sappiamo che un simile sforzo di volontà deve essere premiato! E' con cuore lieto e soave, armi oliate e pulite e un ghigno da iena che quindi ci si deve avvicinare a Deathtrap Dungeon.
Si tratta di un bel giochino esplorativo (Tomb Raider ha ovviamente fatto scuola), nel corso del quale possiamo gestire un energumeno rigonfio di muscoli o una avvenente donzella rigonfia di... be' che rigonfia lei stessa il suo costumino in pelle, e con essi dedicarci all'antico e nobile mestiere dell'avventuriero (o saccheggiatore, depredatore, razziatore, uccisore di bestie e chi più ne ha...).
La gestione del nostro impavido/a avviene in modo non del tutto immediato in principio, ma basterà sgranchirsi un po' le dita sul pad per imparare ad apprezzare qualche particolarità. Innanzitutto parliamo di quanto sia comodo potersi arrampicare sulle pareti, una cosa sempre utile che oramai alla scuola per avventurieri non insegnavano più da qualche tempo. Ebbene, in

DD (gli manca solo un bel "&" nel mezzo per rendere la sigla perfetta!) questa azione dovrà essere svolta più e più volte, tanto che

è una attività "tipica" del gioco. Forse, però, ciò che in questo gioco può dare maggiori problemi è la peculiare rotazione che ogni tanto subisce la visuale: questa cerca di avere il personaggio sempre nel centro dell'azione, ottima cosa per evitare trabocchetti e per esplorare un dungeon, ma sicuramente scomoda quando si deve combattere e non si sa di preciso da dove arriveranno gli attacchi. Ecco, parliamo del combattimento: i nostri eroi hanno a disposizione una certa quantità di mosse da combattimento, e potranno cambiare le armi nel corso delle loro esplorazioni. Ovviamente i dungeon pullulano di tesori e di incantesimi che potranno essere impiegati a piacimento. Ciò che però lascia a desiderare è la capacità di difendersi. I nostri eroi hanno si un postura difensiva, una sorta di parata statica, ma da questa posizione al passare all'attacco, può passare fin troppo tempo. Inoltre, questa parata con spada sollevata, non offre assolutamente alcun tipo di difesa contro armi da lancio o oggetti scagliati (vogliamo mettere un bello scudo, come sarebbe stato più comodo?!?).

Ottima la musica, decisamente d'atmosfera, sottolinea alla perfezione i diversi momenti della progressione all'interno del dungeon. Eccellenti anche gli effetti sonori che fanno da corredo agli eventi tipici (clangore di spade, raschiare di pietra, fiamme ruggenti, etc.).

Un occhio di riguardo ai nemici, a parte i bluastri e fastidiosi folletti goblinoidi, è stato sicuramente ciò che avevano in mente ideatori e programmatori. Gustosissimi gli orchi (e molto tipici) ancor più gustose sono invece le amazzoni: amabili, ma non rimanete troppo a guardarle perché picchiano come dei fabbri. Torniamo a parlare del combattimento perché è questo uno degli elementi meglio realizzati del gioco: in modo particolare la varietà di mosse degli av-

versari e le diverse tipologie di morti che questi "impiegano". Infatti, ogni creatura ha diversi modi di reagire ai colpi ricevuti. E ognuna delle diverse varianti di attacco dei nostri nerboruti protagonisti sortisce quindi diversi risultati. Le morti sono sempre estremamente cruente (corpi smembrati con parti proiettate in alto, fino a colpire il soffitto, e relativo sangue che continua a sgocciolare dalle pareti per un paio di secondi). Sì, i duelli e le lotte sono il vero sale del gioco.
A volte, però, il movimento dei personaggi presenta problemi. Non esiste la possibilità di compiere passi laterali: spostarsi di lato può avvenire solo saltando (un'opzione che non sembra lasciare molto spazio in termini di controllo della traiettoria). Il sistema migliore per compiere dei movimenti accurati sembra quello di effettuare dei passi all'indietro. Infatti, i passi compiuti in avanti sono molto più ampi e impetuosi che non quelli eseguiti camminando all'indietro: un vero peccato. Elemento di sicuro interesse è però la possibilità di selezionare la visuale diretta dell'avventuriero, avendo a tutto schermo una rappresentazione di ciò che appare agli occhi del nostro.

Da questa modalità è possibile voltarsi a destra o a sinistra, così come guardarsi in giro in modo completo, senza per questo alterare la posizione del nostro eroe (sta muovendo la testa). Questa possibilità risulta estremamente utile per osservare da vicino parti di pareti, elementi del terreno, o avvicinarsi agli angoli in modo cauto (è infatti possibile muoversi guardando tramite la visuale dell'eroe, anche se il consiglio è quello di abbandonarla immediatamente in caso di combattimento). Ok, il tutto diviene un pochino laborioso e il gioco subisce un rallentamento, ma... ehi! State esplorando un gigantesco complesso di segrete e corridoi, irto di trappole e creature che non aspettano altro che rosicchiarvi i femori. Ci volete andare di corsa?
Deathtrap Dungeon è un gioco divertente e piacevole, che invoglia decisamente a essere continuato e che è in grado di tenervi attaccati al pad. Specificatamente dedicato a tutti coloro che provengono da ore e ore di esplorazioni dungeoniane.
Buon Divertimento.

Christian Antonini

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	82
GIOCABILIT	88
LONGEVITÀ	80

Può sembrare il fratello minore di tanti giochi diversi (c'è anche chi lo paragona a Nightmare Creatures), ma solo perché è l'ultimo arrivato. In realtà dimostra carattere e personalità e sicuro si dimostrerà unico e molto divertente. Consigliato.

REVIEW

ELECTRONIC ARTS

FIFA '98

CALCIO DA PAURA

90

GIOCATORI 1-4

FIFA 98 Road to World Cup

IL TITOLO PIÙ CONVERTITO DELLA STORIA ARRIVA FINALMENTE ANCHE SULLA CONSOLE DELLA GRANDE N.

Ed è proprio il caso di rallegrarsene, dato che Fifa '98 è davvero un bel gioco. La Electronic Arts, fatto tesoro del mezzo passo falso compiuto con il predecessore, ha saputo rilanciare una serie che iniziava ormai a presentare qualche crepa. Su PC, la piattaforma di partenza, Fifa '98 è semplicemente il miglior gioco di calcio mai realizzato. Ciò è essenzialmente dovuto a due fattori: non esistono validi antagonisti e la presenza degli acceleratori grafici ha consentito la realizzazione di un piccolo gioiello per gli occhi. Su console non è così semplice e tutti voi siete ben consci dello spessore delle simulazioni calcistiche per Playstation e Nintendo 64. Mi sto ovviamente riferendo al capolavoro di casa Konami: ISS Pro. Eppure Fifa '98 ha saputo conquistarsi un posto di assoluto rispetto nell'affollato panorama di giochi per la console della grande S. La versione Nintendo, poi, sembra essere ancora migliore e ciò non solo per la veste grafica sicuramente più spettacolare (potere dello z-buffering e dell'antialias dell'N 64), ma anche per un feeling con il sistema di controllo più genuino. Non fraintendete, siamo comunque ancora un pelino sotto l'immediatezza e il coinvolgimento di Perfect Striker (o ISS Pro che sia), ma comunque a livelli molto alti. La prima cosa che risalta in ogni caso è la grafica. Ricca, dettagliata e caratterizzata da una serie di effetti davvero spettacolari. Basti pensare alla nebbia che avvolge gli stadi o alla luce dei riflettori che a tratti sembra abbagliare i presenti in campo. Un'altra chicca è data dalla presenza della canonica zona d'ombra, che generalmente oscura la porzione di campo immediatamente sotto le tribune. Non credo di sbagliare asserendo che è la prima volta che si vede una cosa del genere in un gioco di calcio. Le animazioni dei vari campioni sono molto curate, sebbene conservino un non so che di scattoso che da sempre contraddistingue i titoli calcistici della divisione sportiva della Electronic Arts. Notevole invece il dettaglio e la definizione delle texture che ricoprono i poligoni che compongono i giocatori.

Per quanto riguarda le caratteristiche generali, vi segnalo la presenza di sedici stadi differenti, tutti magistralmente caratterizzati e popolati da un pubblico realizzato davvero bene. Non ci sono i soliti spettatori dipinti e

schiacciati sugli spalti, ma una massa eterogenea di colori e forme che rende abbastanza bene l'idea. Le squadre presenti sono le nazionali di 172 paesi e un numero di club prossimo ai duecento (dovrebbero essere 189). Le formazioni sono aggiornate alla stagione in corso, tuttavia non sono stati inseriti i trasferimenti dell'ultimo momento, tipo Signori alla Sampdoria o Ganz al Milan. In ogni caso il database è impressionante, anche considerando che ogni calciatore è contraddistinto da quattordici attributi che ne influenzano condizione fisica e rendimento sul rettangolo verde. A proposito di giocatori, è possibile assegnare ruoli e posizioni fin nel minimo dettaglio e la personalizzazione delle squadre è pressoché totale. E' anche presente una sezione di calcio mercato, in

cui è possibile contrattare e scambiare i vari campioni. Probabilmente inutile, visto che si tratta di un arcade e non di un manageriale. La preparazione della squadra, comunque, è molto accurata ed è possibile stabilire formazione, modulo, posizione in campo dei singoli, aggressività e propensione all'attacco. Una volta scesi nel catino dello stadio, è possibile scegliere tra otto visuali differenti, tutte particolarmente azzeccate (comunque ne utilizzerete al massimo un paio, lasciando le altre per i replay più spettacolari). Da segnalare la bellezza delle condizioni climatiche che conferiscono grande atmosfera, oltre che a influenzare la stabilità degli uomini e il rimbalzo della palla. I comandi di gioco sono abbastanza semplici. Tuttavia l'enorme numero di azioni possibili e la non immediatezza di alcune combinazioni di tasti rendono non eccezionale il feeling con i propri giocatori, almeno finché non si prende un po' la mano. A questo punto però è vero show time: azioni spettacolari si susseguono a iosa, con improvvisi capovolgimenti di fronte, dribbling ubriacanti, sforbiciate e punizioni a girare da antologia. L'effetto che si riesce a imprimere alla sfera, infatti, è notevole e la ricerca del colpo alla Del Piero o alla Totti è sempre presente. Buona la gestione dei regolamenti. Qualche perplessità la sollevo per quanto concerne l'intelligenza artificiale. Non sempre gli avversari mossi dal computer o i portieri si dimostrano all'altezza e le papere sono sempre in agguato. La costruzione del gioco, al contrario, è più che buona e alla fine ci si diverte un sacco. Le modalità di gioco sono moltissime e spaziano dalle canoniche amichevoli fino al campionato o alle coppe, per non parlare di allenamento e tornei a eliminazione. Alla fine di ogni incontro le consuete tonnellate di statistiche di mamma EA deliziano gli amanti dei numeri e le classifiche dei migliori e dei peggiori sono lì per esaltare.
Il gioco è tradotto in sette lingue, anche se il commento della gara rimane in inglese e ciò non può non farci piacere, specialmente considerando le comiche della versione PC commentata da uno sparuto Bulgarelli e un inebetito Massimo Caputi.

Stefano "Duspaxol" Lisi

NINTENDO 64

GRAFICA	92
SONORO	92
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90

Fifa '98 è sicuramente una validissima alternativa al titolo calcistico che fino a oggi ha dettato legge su N64: ISS Pro. L'aspetto grafico è di prim'ordine, la giocabilità estrema. Qualche perplessità la lascia ancora il sistema di controllo non così intuitivo, ma dopo un po' di pratica ci si diverte di brutto. Da ricalibrare il livello di difficoltà.

Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR

CAPCOM

Virgin INTERactive

Distribuito da:

Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

www.playstation.it

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.
Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari

SONY PlayStation

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA L.299.000
SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA L.319.000
SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA **Tel. 02-42 300 10**

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
NUOVA APERTURA MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.T.G. srl - Vendita per corrispondenza e nomi di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adattamedia - Milano

PSYGNOSIS

NEWMAN HAAS RACING

ARCADE IN THE USA

90

GIOCATORI 1-2

REVIEW

NEWMAN HAAS RACING

DOPO AVER SPOPOLATO CON IL PRIMO FORMULA 1 E DOPO IL MEZZO FIASCO DELLA VERSIONE '97, PSYGNOSIS E BIZARRE CREATIONS TORNANO A SFRECCIARE SULLA PLAYSTATION.

DI GIÀ UN COMMENTINO?
Newman Haas Racing è stato una piacevole sorpresa. Non ero rimasto favorevolmente colpito dai precedenti lavori corsaioli della casa della civetta bianca e pertanto attendevo con un certo scetticismo questa nuova realizzazione. E invece mi sono dovuto ricredere. Certo, come avrò modo di dirvi più avanti, qualche bravo difettuccio c'è sempre, ma il lavoro svolto dai programmatori della Bizarre Creation è certamente degno di nota. L'aspetto grafico è più che buono e, anche se non siamo ai massimi livelli su Playstation, il senso estetico è esaltato dalla grande varietà e della complessità di ogni singola schermata. I dettagli sono moltissimi, specie per quanto concerne i fondali e gli ambienti di gioco. Un po' meno elaborate sono invece le auto. Quello che ho apprezzato maggiormente è stata la quasi perfetta riproduzione delle sensazioni e della tensione di gara caratteristica della Formula Cart americana. Le prove, la preparazione della macchina, la partenza lanciata, le soste ai box, gli incidenti e la yellow flag pronta a rallentare i concorrenti sono solo alcuni dei momenti topici di ogni Gran Premio. Inoltre il gioco della Psygnosis è veloce, divertente e coinvolgente. E in un arcade non è poco.

PIEDE PESANTE E GUANTO DI VELLUTO
Gareggiare in Formula Cart non è semplice. Le gare sono tiratissime, spesso ricche di colpi di scena e di incidenti spettacolari. Le auto sono spinte al limite. Pneumatici, motore, sospensioni e trasmissione sono messi a dura prova. Lo stesso dicasi per i nervi e la concentrazione dei piloti. Provate a correre a quattrocento all'ora su un ovale per due ore e poi sappiatemi dire lo stato in cui scendete dall'auto. Con queste premesse è facile intuire che Newman Haas non sarà una passeggiata, nemmeno per i piloti virtuali più esperti.
Il gioco si divide fondamentalmente in due sezioni principali: la gara e la messa a punto della macchina. Anche se l'impostazione di fondo è e rimane quella arcade nel senso più puro del termine, sono presenti diversi elementi che elevano il titolo Psygnosis al di sopra del piatto "accelera a tavoletta e inchioda in prossimità della curva". La gestione di sterzo e acceleratore, infatti, è fondamentale e spesso è necessario giocare con le sbandate di potenza per tenere in traiettoria il proprio bolide. Se poi è semplice scendere in pista e vincere al livello più facile (ne sono presenti ben quattro), assai più arduo è farlo con i piloti professionisti. In questi frangenti diventa quasi obbligatorio preparare la propria monoposto, sistemando alettoni, rapporto di trasmissione, tipo di gomme (l'usura dei pneumatici è una caratteristica implementata perfettamente), quantitativo di

carburante, servosterzo, servofreno e booster o turbo che sia. La gestione della propria auto, infatti, è minuziosa e la possibilità di innestare il turbocompressore in determinate circostanze conferisce ancor più spessore al titolo. Si ha una quantità limitata di potenza turbo e, a mano a mano che si apre la manetta, questa cala. E' ovvio che agendo sul boost si consuma più carburante e si va incontro alla prematura usura meccanica. E' ugualmente pacifico, però, che in certe occasioni una bella accelerata "artificiale" fa comodo e pertanto il turbo va usato con oculatezza e moderazione.
Molto interessante (per tutti tranne che per gli smanettoni che vedono solo

è preferibile optare per quella più lontana (leggermente spostata verso l'alto, come vuole la migliore tradizione della Psygnosis), poi, a mano a mano che si imparano le sequenze di curve, si può passare alle altre (magari più spettacolari, ma meno funzionali). Unica nota di demerito va affibbiata alla visuale da dentro l'abitacolo. Certamente migliore delle ridicole braccine di legno di Formula 1 '97, ma ancora lontana dall'essere perfetta. La sensazione di velocità che si ha giocando dall'interno è notevole, anche se in alcuni frangenti subentra l'effetto risonanza e si ha l'impressione di andare all'indietro o di essere fermi. Un po' triste come fenomeno. Come già detto (ma l'ho già detto?), l'impostazione generale è arcade e ciò si ripercuote sulla gestione delle collisioni. Gli urti sono numerosi e spesso anche violentissimi. Riuscire a danneggiare la vettura, però, è tutt'altro che facile e anche se è possibile far saltare alettoni, ruote o fondere il motore non è che questi eventi si verifichino poi così spesso. Nel caso di collisioni o di urti con le altre vetture si attiva una funzione di zoom che ho trovato più fastidiosa che spettacolare. Buona l'idea, un po' meno la sua realizzazione. Dunque, abbiamo detto che le macchine sono quasi indistruttibili. Vero. Se però incappate in un incidente e siete costretti a rientrare ai box (il rientro potrebbe anche avvenire solo per un cambio gomme o per riempire il serbatoio di carburante) potrete apprezzare una delle sezioni meglio realizzate. Una delle cose che ho gradito maggiormente, infatti, è proprio quella relativa alla strategia di gara e alle soste nella pit lane. E' possibile impartire degli ordini via interfono e preparare i

la scritta "press start to play") è la sezione storica che raccoglie tutti i dati di piloti e scuderie iscritti alla federazione. E' infatti possibile accedere a un ricchissimo database con le vittorie, la carriera e anche piccole curiosità sui vari campioni e sui responsabili di scuderia. Lo stesso dicasi per i tracciati, descritti minuziosamente e corredati di mappe e dati sui giri record e altre statisticherie del genere. Ma torniamo a parlare di corsa vera e propria e analizziamo le caratteristiche del gioco. Le visuali disponibili sono cinque e sono tutte utilizzabili con profitto in gara. Inizialmente

un dubbio, lecito a mio avviso, su questa mancanza: la versione recensita è completa oltre il 90 %, ma in quel dieci scarso ci potrebbe essere anche il parlato italiano...

MA ANDRETTI E' ANCORA IN GARA?

I piloti presenti in Newman Haas sono sedici e sono tutti reali, nel senso che il gioco si avvale di una licenza pseudo ufficiale (dico così perché non ho visto da nessuna parte il logo della federazione americana) che ha consentito alla Psygnosis di schierare i veri team e i veri piloti. In tal senso sarà possibile gareggiare impersonando vecchie conoscenze come Alex Zanardi o Mark Blundell o pilotare nei panni di gente meno conosciuta nel vecchio continente, ma assolutamente osannata nel Paese a stelle e strisce (Jimmy Vasser è solo un esempio; pensate che c'è anche Michael Andretti...). Da un punto di vista prestazionale i campioni presenti sono tutti sullo stesso piano, come pure ininfluen-

propri meccanici agli interventi più disparati. Entrando nella corsia box, inoltre, è possibile modificare gli interventi in una manciata di secondi, agendo sui relativi indicatori prima che i meccanici inizino l'opera. Una volta fermi potrete cambiare l'incidenza degli alettoni, sostituire pezzi rotti, cambiare le gomme e rabboccare il serbatoio. In fase di prove libere pre-gara, sono invece modificabili tutti gli assetti e le caratteristiche dell'auto. In questa sezione la visuale cambia e al posto della classica vista da dietro o da sopra, si passa a un'inquadratura laterale che consente di apprezzare la realizzazione di box e meccanici in vero 3D con tanti bei poligoni a farla da padroni.

Il gioco è tradotto in quattro lingue, tra cui anche l'italiano. Fortunatamente, però, il commento durante la gara è rimasto in inglese, per buona pace di tutti quelli che non ne potevano più di sentire il solito fallito strillare "Guarda questo! Guarda questo!" o l'indimenticabile "Sono sicuro: c'è stato contatto!" mentre diciotto vetture si accartocciavano tristemente sulla pista – rimane

te è la scelta della vettura. Non ci sono caratteristiche tecniche che differenziano un modello dall'altro e l'unica varietà è dovuta alla livrea di colore differente. A proposito di vetture e di livree, devo notare come le

auto non siano poi così dettagliate e graficamente si sarebbe potuto fare anche qualcosina in più. E' vero che ci sono le sfumature, ma generalmente le monoposto sono di un solo colore con un paio di pixel appiccicati sopra. Altro discorso va fatto, invece, per i tracciati e per gli elementi di contorno, che sono sempre molti e abbastanza ben realizzati. A proposito di piste, vi segnalo che in totale sono dieci e che, anche in questo caso, si tratta di fedeli riproduzioni dei tracciati di gara ufficiali. Vi ritroverete, pertanto, a combattere sull'infuocato ovale di Milwaukee, sulla leggendaria serpentina di Laguna Seca e in Australia al Surfers Paradise, giusto per citarne alcune. In tutti i casi la realizzazione delle piste è buona e la varietà di ambienti e situazioni possibili è notevole.

MI HA DETTO MIO CUGGINO CHE E' UN PILOTA PILOTINO

Se siete tra quelli che non amano rinchiudersi nel proprio io e godere da soli delle sensazioni che la partecipazione a un'intera stagione di Formula Cart è in grado di regalare e bramate dal desiderio di cimentarvi con vostro "cuggino" che è tanto bello e tanto bravo, non abbiate timore perché

Newman Haas ha pensato anche a voi. Tra le varie modalità di gioco, infatti, è presente anche quella multiplayer e un simpaticissimo (?) split screen orizzontale sarà pronto a soddisfare le vostre esigenze. La realizzazione di questo artificio tecnico, per consentire a due giocatori di sfidarsi su una stessa Playstation, è davvero di buona fattura, dato che non si perde dettaglio (o perlomeno la perdita nn è sensibile) e non diminuisce nemmeno la velocità di gioco. Di contro, sale esponenzialmente l'accanimento e il divertimento, dato che battere un cugino supponente è sempre una gran cosa.

Le altre modalità di gioco riguardano la corsa singola, il campionato e la sfida, in cui si è costretti ad arrivare primi, pena la più atroce delle punizioni: passare un'intera serata e la conseguente nottata con il duo Dave-Paolone, da molti conosciuti semplicemente come Bovas. Agghiacciante. A proposito se qualcuno tra voi avesse il comprensibile desiderio di poggiare delicatamente un martello da fabbro sui polpastrelli dei succitati mentecatti (desiderio tra l'altro condivisibile da qualsiasi persona che si trovi a passare, anche per puro caso, in questi uffici) sarà lieto di sapere che tutto lo staff di ConsoleMania farà di tutto per rendere questo sogno una realtà al prossimo Futurshow di Bologna (3-7 aprile); venite numerosi, dunque e non ve ne pentirete.

Stefano "Duspa" Lisi

CHI E' NEWMAN E CHI E' HAAS?

Newman Haas non è il nome di una nuova categoria automobilistica o la sigla di un campionato dal nome bizzarro, ma molto più semplicemente quello di una delle più celebri scuderie del mondiale di Formula Cart americano. La Newman Haas è nata nel 1983 dalla passione di due ex piloti di Formula Indy: Paul Newman e Carl Haas, rivali sulle piste, ma amiconi nella vita. I due piloti (e nel primo caso anche attore e impenitente dongiovanni), dopo essersele suonate di santa ragione nelle gare Can Am, hanno unito le forze e hanno fondato un nuovo team che in pochissimi anni si è guadagnato un posto di assoluto rispetto nel panorama automobilistico. Pensate che in soli quindici anni la scuderia si è portata a casa ben quattro campionati, l'ultimo dei quali nel 1993 con una nostra vecchia conoscenza: Nigel Mansell. La Newman Haas è anche nota per essere stata la prima e unica scuderia ad aver schierato padre e figlio sulla griglia di partenza di un gran premio. La coppia di piloti fatta in casa, ovviamente, era composta dai due Andretti.

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91

La Psygnosis ha svolto un buon lavoro migliorando il suo Formula 1 e adattandolo alla Formula Cart americana. Ne è scaturito un gioco divertente, ben realizzato e abbastanza appassionante. Qualche difettuccio di programmazione ancora si fa notare, come pure la visuale da dentro continua a essere tutt'altro che positiva. Onesto il sonoro. Comunque un bel gioco.

"Divertitevi un mondo con il film MEN IN BLACK in videocassetta. Chi non lo compra è un ALIENO!"

IL GIOCO UFFICIALE

MEN IN BLACK™ THE GAME

PROTEGGONO LA TERRA DALLE SCHIFEZZE DELL'UNIVERSO...

...E ORA TOCCA A TE!

I Men in Black sono tornati con una nuova avventura. Ma questa volta sarai TU nei loro panni!

Avventure nuove dall'Artico all'Amazzonia

Scegli quale MiB vuoi essere

Tutte le armi, tutti gli alieni, tutte le scene

Distribuito da:

LEADER

TUTTE LE SCENE

TUTTE LE AVVENTURE

CON I 3 PERSONAGGI PRINCIPALI DEL FILM (WILL SMITH, TOMMY LEE JONES E LINDA FIORENTINO) IN 3D

CON GLI STESSI ALIENI, ARSENALI DI ARMI ESTREME E TUTTE LE SCENE DEL FILM

ARMI, COMBATTIMENTI A MANI NUDE E PROBLEMI DA RISOLVERE

CAMPI D'AZIONE ESTESI DALL'ARTICO ALL'AMAZZONIA

PC CD rom

PlayStation

Gremlin INTERACTIVE

© Gremlin Interactive Ltd. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. All trademarks are acknowledged and are the properties of their respective owners.
Gremlin Interactive Ltd. Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Tel 0114 275 3423. Catch us on the Web www.gremlin. co.uk

lo puoi trovare presso i seguenti Punti Vendita:

CALABRIA: **STARGAMES** VIALE ALDO MORO 23 REGGIO CALABRIA

CAMPANIA: **TOYS 'R' US** S.S. SANNITICA KM.21 S. MARCO EVANGELISTA CASERTA - **TOYS 'R' US** VIA TERRACINA 467 LOCALITA' FUORIGROTTA NAPOLI - **TOYS 'R' US** S.S. 18 KM.61 LOCALITA' FUORNI SALERNO

EMILIA ROMAGNA: **GET READY** VIA GUIDOTTI 40 BOLOGNA - **GET READY** VIA GUIDOTTI 40 BOLOGNA - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC BOLOGNA CENTRO COMMLE SHOPVILLE** VIA MONROE 2/56 CASALECCHIO DI RENO BOLOGNA - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE LEONARDO** VIALE AMENDOLA 129 IMOLA (BO) - **GAME POINT** VIA G. FASSI 32/A CARPI (MO) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC MODENA CENTRO COMMLE GRANDEMILIA** VIA EMILIA LOCALITA' BRUCIATA MODENA - **B. & P. GAME START** VIA BONACINI 154 MODENA - **TELOS LIBRI E MUSICA** VIA CASTELLINE 630 VIGNOLA (MO) - **GAME'S HOUSE** GALLERIA POLIDORO 5/A PARMA - **ZANICHELLI** VIA SAFFI 78 B PARMA - **ELECTRONIC FUN** CORSO VITTORIO EMANUELE 142 PIACENZA - **COMPUTER UNION** VIA PIZZETTI 2H REGGIO EMILIA - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC RIMINI** PIAZZA COLOMBO 3 SAVIGNANO SUL RUBICONE (RM)

FRIULI: **GAME START** VIA GIULIA 7 H TRIESTE - **MICHIELI** VIA NAZIONALE TAVAGNACCO TAVAGNACCO (UD) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE FRIULI** VIA NAZIONALE 127 TAVAGNACCO (UD) - **ZAMI** VIALE UNGHERIA 60 UDINE

LAZIO: **TOYS 'R' US CENTRO COMM.LE LATINA** FIORI VIALE NERVI LATINA - **C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE** VIALE ROMA 81 CIAMPINO ROMA - **TOYS 'R' US** VIA FLAMINIA 1060 G.R.A. USCITA 6 DIREZIONE SAXA RUBRA LOC. GROTTAROSSA ROMA - **SPAZIO IN** VIA ROMA 39 POMEZIA ROMA - **BENDIA MARCO** VIA LEONE IV 43 ROMA - **EMMEDIEMME** PIAZZA COLA DI RIENZO 116-118 ROMA - **L'ARCOBALENO** VIA CASSIA 6/C ROMA - **LUCIANO ITALO** VIA DEI LEGATORI 310 ROMA - **MONDO DEL MULTIMEDIALE** VIA SAVOIA 14 ROMA - **MR INFORMATICA** VIA CONTI 3 A/B ROMA - **MULTIMEDIA POINT** VIA APPIA NUOVA 130 ROMA - **NEW PLOTTER CENTER** VIA TUSCOLANA 695 GALL. COSMOPOLI ROMA - **ODIS** PIAZZA PONTE LUNGO 31 ROMA - **RED WOOD** VIALE TIRRENO 227/29/31 ROMA - **S & I MULTIMEDIA** VIA MARCONI 30 ROMA - **TOYS 'R' US** VIA RAIMONDI 21 ZONA ROMANINA ROMA

LIGURIA: **CENTRO INFANZIA E GIOCHI** DIVISIONE ALPINA CUNEESE 2 GENOVA - **FOTO MAURO** VIA CANEPARI 183 GENOVA - **FANTASIA SAS** VIA SAN FRANCESCO 97 SANREMO (IM) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE IL GABBIANO** CORSO RICCI SAVONA

LOMBARDIA: **AMBOGIOCHI** VIA BORGO PALAZZO 80 BERGAMO - **B G GAMES** VIA PALAZZOLO 23/F BERGAMO - **TINTORI ENRICO & C.** VIA BROSETA 1 BERGAMO - **BG GAMES** VIA PALAZZOLO 23/F BERGAMO - **IPERMAGENTA** STRADA PROVINCIALE 184 BREMBATE (BG) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC CURNO** VIA FERMI ANG. VIA CARLINGA CURNO (BG) - **IPERMAGENTA** VIA BRUSAPORTO 41 SERIATE (BG) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE ALLE VALLI** VIA BRUSAPORTO 1 SERIATE (BG) - **MASTER SRL** VIA FRATELLI UGONI 20/D BRESCIA - **SOFTWARE UNIVERSE** VIA MAMELI 24/B BRESCIA - **TOYS 'R' US** PARCO COMMLE CAMPO GRANDE VIA ARCANGELI TADINI 15 BRESCIA - **SUPERMEDIA CENTRO COMMLE ITALMARK** VIA S. EUFEMIA BRESCIA - **SUPERMEDIA** VIA PACE BRESCIA - **SUPERMEDIA CENTRO COMMLE ITALMARK** VIA POZZI CARPENEDOLO (BS) - **SUPERMEDIA** VIA BRESCIA 31 CHIARI (BS) - **MEGABYTE** PIAZZA MALVEZZI 14 DESENZANO DEL GARDA (BS) - **SUPERMEDIA CENTRO COMMLE ITALMARK** LOC. BAITELLA OSPITALETTO (BS) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMM.LE CANTU'** CORSO EUROPA 23 CANTU (CO) - **JOSTER** VIA GIORDANO BRUNO COMO - **ELTRON CENTRO COMMERCIALE I LAGHI** ERBA (CO) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE CENTOCITTA'** VIA LOMAZZO 4 OLGIATE COMASCO (CO) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE LARIO CENTER** TAVERNOLA (CO) - **FUSECO CENTRO COMMLE PADANO** CASALMAGGIORE CREMONA - **FUSECO** CORSO VALLECCHI 47 CREMONA - **MEGABYTE** VIA MASSAROTTI 19/O CREMONA - **SOFTWARE UNIVERSE** CORSO PIETRO VACCHELLI 33 CREMONA - **SOFTWARE UNIVERSE** CORSO VACCHELLI 33 CREMONA - **ELTRON** VIA IV NOVEMBRE 1 BARZANO' (LC) - **ELETTRODATA** 8 VIA PROVINCIALE 2 DOLZAGO (LC) - **ELTRON** CORSO CARLO ALBERTO 128 LECCO - **FUMAGALLI** VIA CAIROLI 48 LECCO - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE BENNET** VIA FIANDRA 15 LECCO - **ELTRON** VIA BERGAMO 19 MERATE (LC) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE LODI SUD** VIA EMILIA KM 292 S. MARTINO IN STRADA LODI - **SUPERMEDIA CENTRO COMMLE ITALMARK** VIA DELLA VITTORIA ASOLA (MN) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMM.LE LA FAVORITA** BOCCABUSA (MN) - **SUPERMEDIA** VIA CAVOUR 57 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE MANTOVA - **COMPUTER CANOSSA** GALLERIA FERRI 7 MANTOVA - **FUSECO CENTRO COMMLE IL BOSCO** MARMIROLO (MN) - **HI-TECH SERVICE** VIALE MAZZINI 35 ABBIATEGRASSO (MI) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE BRUGHERIO** VIALE LOMBARDIA 264 BRUGHERIO (MI) - **EUROMERCATO CARUGATE** STRADA PROVINCIALE 208 KM 2 CARUGATE (MI) - **PLA.NET GAME'S** VIA BOURFILLON 33 CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - **PENATI SERVICE** VIALE ISONZO 29 ANG. VIA MILANO CESANO BOSCONE (MI) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** CINISELLO VIA LUCANIA 10 CINISELLO B. (MI) - **SOFTWARE UNIVERSE CENTRO COMMLE FONTANE** VIALE VIZZI CINISELLO B. (MI) - **TOYS 'R' US** VIA CAVALLOTTI 156 COLOGNO MONZESE (MI) - **PENATI** VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D CORBETTA (MI) - **ARCA** VIA MILANO 31 GORGONZOLA (MI) - **L.A. SERVIZI INFORMATICI** VIA ABRUZZI 14/16/18 LEGNANO (MI) - **INFOSHOP INFORMATICA** CORSO ROMA 140 LODI - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE PIEVE** FESSIRALA LODI - **TUTTO SOFTWARE** VIA MONTI 5 MELEGNANO (MI) - **ELLEMME LIBRERIA MONDADORI** LARGO CORSIA DEI SERVI 11 MILANO - **LA PIRAMIDE** VIA VALLAZZE 99 MILANO - **LA PIRAMIDE** VIALE ROMAGNA 50 MILANO - **MICROWAVE** VIA POLIZIANO 8 MILANO - **NEWEL SHOP** VIA MAC MAHON 73 MILANO - **SOFTWARE UNIVERSE** VIA LORENTEGGIO 22/24 MILANO - **TOYS 'R' US** VIA NOVARA 83 ZONA S. SIRO MILANO - **BIT 84** VIA ITALIA 4 MONZA (MI) - **JUMBO MASTER** CORSO EUROPA ANG. VIA CAPUANA RHO (MI) - **NEGOZIO FONTANELLA** VIA GARIBALDI 51 RHO (MI) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** ROZZANO VIA PIAVE ROZZANO (MI) - **STRAGATE/EXPERT** VIA CURIEL 204 ROZZANO (MI) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE FIORDALISO** VIA CURIEL 25 ROZZANO (MI) - **ATLANTIDE** VIA ROSSINI 42 SEREGNO (MI) - **MEGA MUSIC** VIA LEONARDO DA VINCI 15 TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** MONTEBELLO VIA MAZZA 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE MONTEBELLO** VIA MAZZA 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **VIDEO GAMES** CORSO CAVOUR 45 MORTARA (PV) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE LOMELLINA** VIA LOMELLINA 59 MORTARA (PV) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE PARONA** VIA CASE SPARSE PARONA CANAVESE (PV) - **C.L.U. Cooperativa libraria universitaria** VIA S. FERMO 3/A PAVIA - **VIDEO RENT** VIA L. DA VINCI 6 VIGEVANO (PV) - **VIDEO RECORD** VIA MOLINI 17 A BORMIO (SO) - **SYMPHONY VIDEOMUSIC** VIA OSTARIA 32/A LIVIGNO (SO) - **MASTER PIX** VIA ZAPPELLINI 4 BUSTO ARSIZIO (VA) - **GIDITI** VIA C. BATTISTI 3 BIS CASTIGLIONE OLONA (VA) - **GIDITI** CONTRADA TAGLIABO' 4 COCQUIO TREVISAGO (VA) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** GALLARATE VIA MILANO 29/103 GALLARATE (VA) - **SOFTWARE UNIVERSE CENTRO COMMLE MALPENSA 1** GALLARATE (VA) - **ALL GAMES** CORSO ITALIA 30 SARONNO (VA) - **FLOPPY** VIA CAVOUR ANG VIA ROSSINI VARESE

MARCHE: **COMPUTERMANIA** VIA TRENTO 92/94 S BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** PESCARA CONTRADA S. MARTINO MEDIA CITTA' S. ANGELO (PE) - **TOYS 'R' US** PARCO COMMLE GLOBO VIA NAZIONALE ADRIATICA 201 PESCARA

PIEMONTE: **VIDEOTEQUE CENTRO COMM.LE GLI ARCHI** VIALE MASSORBIO ALESSANDRIA - **LA FAVOLA** VIA F.LLI CAIROLI 5 VALENZA (AL) - **SUPER SHOP** VIALE RISORGIMENTO 52 CANELLI (AT) - **MELLANO** VIA VITTORIO EMANUELE 246 BRA (CN) - **PENATI SERVICE** VIA MATTEI 29/31 NOVARA - **PIANETA VIDEOGIOCHI** CORSO TORINO 14/A NOVARA - **COMPUTER WORK CENTRO COMMLE LE FORNACI** BEINASCO (TO) - **CONTINENTE** VIALE LIGURIA 1 BUROLO (TO) - **HOBBY MARKET** VIA PO 2/C CHIVASSO (TO) - **ALEX COMPUTER CENTRO COMMLE LE GRU** VIA CREA 10 GRUGLIASCO (TO) - **EUROMERCATO** VIA CREA 10 GRUGLIASCO (TO) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** GRUGLIASCO VIA CREA 10 GRUGLIASCO (TO) - **SOFTWARE NEWS** VIA DELEDDA 18 MONCALIERI (TO) - **CONTINENTE** VIA CACCIATORI 111 NICHELINO (TO) - **TOYS 'R' US** VIA CACCIATORI 103 NICHELINO (TO) - **COMPUTER WORK** VIA RIVOLI 38 A ORBASSANO (TO) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE PAVONE** CIRCONVALLAZIONE 39/1 PAVONE CANAVESE (TO) - **CONTINENTE** VIA GIUSTETTO PINEROLO (TO) - **EUREX** CORSO INDIPENDENZA 5 RIVAROLO CANAVESE (TO) - **PANORAMA** STRADA DI SETTIMO 371 S. MAURO TORINESE (TO) - **SAYN** VIA ROMA 53/57 SUSA (TO) - **ALEX COMPUTER** CORSO FRANCIA 334/4 TORINO - **AUCHAN** CORSO ROMANIA 460 TORINO - **CONTINENTE** CORSO MONTECUCCO 108 TORINO - **CONTINENTE** CORSO GROSSETO 330 TORINO - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** CORSO DUCA DEGLI ABRUZZI 106 TORINO - **PLAY-GAME SHOP** VIA CARLO ALBERTO 39/E TORINO - **START COMPUTER** CORSO ORBASSANO 336 TORINO - **YOU TOO** VIA PO 26 TORINO - **CONTINENTE** VIA TORINO 236/238 TROFARELLO (TO) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE BENNET** VIA GUIDO ROSSA VERBANIA - **CONTINENTE** VARIANTE VERCELLI 13 VERCELLI - **MEGA - LO - MANIA** VIA FERRARIS 92 VERCELLI

PUGLIA: **H.ES.** VIA VOLTA ANG. VIA GALVANI 6/F BARI - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** "PIAZZA UMBERTO, 48 ABC" BARI - **WILLIAMS COMPUTER CENTER** VIALE UNITA' D'ITALIA 79 BARI - **DI MATTEO ELETTRONICA - CENTRO ELETT. MELCHIONI** "VIA PISACANE, 11" BARLETTA (BA) - **LA PIRAMIDE** VIA GIOVINE 43/45 OSTUNI (BR) - PROGETTI INFORMATICI VIALE MAGNA GRECIA 106 TARANTO

SARDEGNA: **LIBRERIA FANTINI** VIA SATTA 52 CAGLIARI

SICILIA: **PC STORE** VIALE IONIO 129 CATANIA - **PRISMA COMPUTERS (SUPER UNION)** "VIA CANFORA, 89 A-B-C-D" CATANIA - **HARD & SOFT** VIA MIGLIAVACCA 18/20 MILAZZO (ME) - **ABACUS** VIALE MAGNOLIE 19 PALERMO - **ABACUS** VIALE DELLE ALPI 50 PALERMO - **ABACUS** VIA SAMMARTINO 36/38 PALERMO - **MIGLIORE** VIALE REGIONE SICILIANA 4464 PALERMO - **RANDAZZO ANGELO** VIA RUGGIERO SETTIMO 55 PALERMO - **TETRIS GAMES** VIA MATTARELLA 6 VILLA GRAZIA DI CARINI PALERMO - **ABACUS** VIA S. ANNA 160 RAGUSA

TOSCANA: **CIAK** VIA NICOLO' D'AVETINO 17 AREZZO - **COMPUTER & VIDEO** VIALE GIOTTO 98 AREZZO - **PC MEDIA** VIA XXV APRILE 2 AREZZO - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** FIRENZE VIA S.QUIRICO 165 CAMPI BISENZIO (FI) - **TOYS 'R' US CENTRO COMMLE I GIGLI** VIA S. QUIRICO 165 CAMPI BISENZIO (FI) - **PC SHOP** CORSO MATTEOTTI 10/12 FILIGNE V. ARNO (FI) - **GANZAROLI** VIA DEL MADONNONE 25 FIRENZE - **GPL LIBRERIA MARZOCCO** VIA DEI MARTELLI 22 FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** VIA BRONZINO 36 FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** VIA BROGINO 36 FIRENZE - **AZIMUTH SESTO** VIA GARIBALDI 12 SESTO FIORENTINO (FI) - **COMPUTER SERVICE** VIA DELL'UNIONE 7 GROSSETO - **VIDEONEWS & CO.** VIA PANORAMICA 169/171 PORTO S. STEFANO (GR) - **HOBBY CENTRO** VIA FERRERO 15 PISA - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** PISA VIA MATTEUCCI ANG. VIA MALAGOLI PISA - **CONSOLE GAMES** VIA EMPOLESE 36 MONSUMMANO TERME (PT)

TRENTINO ALTO ADIGE: **CMB COMPUTER POINT** VIA ROVIGO 22/A BOLZANO - **MUSIC CENTER** VIA TODESCO 14/1 GARDOLO (TN) - **AL RISPARMIO** VIALE DEL LAVORO 18 ROVERETO (TN) - **SELDATI** VIA MAIOLICCHE 53 ROVERETO (TN) - **BUSSOLA** VIA BRENNERO TRENTO - **CYBER DROME** VIA BRESCIA 19 C TRENTO - **FANTASY** VIA GRAZIOLI 64 TRENTO

UMBRIA: **FAB COMPUTER** VIA S. ROCCO 35/A BASTIA (PG) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** PERUGIA PIAZZALE DUOMO COLLESTRADA PERUGIA - **GLOBAL GAME** VIA BASTIOLA 35 PERUGIA - **PLAY ONE** VIA CICLONI 2 PERUGIA

VALLE D'AOSTA: **VIRTUAL GAMES** VIA LOSTAN 27 AOSTA

VENETO: **MICHIELI CENTRO COMM.LE AUCHAN** VIA TOSATTO MESTRE - **ECHOS CENTRO COMMLE AIRONE** VIA COLOMBO 79 MONSELICE (PD) - **COMPUTER SACE CENTRO COMMLE GIOTTO** VIA VENEZIA 61 PADOVA - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** VIA SCRAVEGNI 16/A PADOVA - **COMPUTERSHOP TREVISO CENTRO COMMLE I GIARDINI DEL SOLE** GALLERIA EUROPA 20 CASTELFRANCO VENETO (TV) - **SME** VIA DANTE 1 CESSALTO (TV) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE TIZIANO** VIA POSTUMIA OVEST 78 S. BIAGIO CALLALTA TREVISO - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE ADRIATICO** VIA PRATIGLIORI 29 PORTOGRUARO (VE) - **FERRARIN** VIA DE MASSARI 10 LEGNAGO (VR) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC VERONA CENTRO COMMLE VERONA 1** VIA MONTE CRISTALLO S. GIOVANNI LUPATOTO (VR) - **TOYS 'R' US CENTRO COMMLE LA GRANDE MELA** VIA TRENTINO LUGAGNANO 1 SONA (VR) - **TAROCCO FRANCO** VIA VENEZIA 35 COSTABISSARA VICENZA - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE CAMPO ROMANO** VIA TRASIMENO 7-9-11 SCHIO (VI) - **COMPUTERSHOP VICENZA CENTRO COMMLE PALLADIO** SS11 PADANIA SUP. 60 VICENZA - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE PALLADIO** S.S. PADANA SUPERIORE VICENZA

ED INOLTRE IN TUTTI I PUNTI VENDITA **"IT'S LOGIC"**

Multimedia

Big Bang SERVICE

Negozi BIG BANG sulla terra

PERUGIA	Via Settevalli 326/d Tel. 5011430
PERUGIA	Via Marconi 45 Tel. 5723257
PESCARA	Via Milano 20 Tel. 085/299217
ALESSANDRIA	C.so Marini 13 Tel. 0131/236675
VOGHERA	Via Covini 10 Tel. 0383/42973

Vuoi aprire un negozio di videogiochi?
Chiama gli altri...

Vuoi aprire un Big Bang Store e vincere veramente?

CONTATTACI !!

WWW.BIGBANG.IT

DISPONIBILE SOFTWARE PER LA COMPLETA GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

UFFICIO MARKETING: VIA FIESOLE 175 - PERUGIA
UFFICIO COMMERCIALE: VIA SETTEVALLI 326/D - PERUGIA
TEL. 075/5011430 075/5019826 FAX 075/5011326
BIGBANG@BIGBANG.IT

REVIEW

VISUAL CONCEPTS/ASC

ONE

SPARATUTTO SIMULAZIONE

91

GIOCATORI 1

ONE

VI PIACEREBBE MODIFICARE UNA PARTE DEL VOSTRO CORPO COSÌ DA POTERLA USARE SENZA MAI SENTIRE LA FATICA? SÌ? QUALE? DEPRAVATI!

Cosa pensereste invece se, svegliandovi una mattina, al posto di una delle vostre manine pacioccose e impastate di Nutella, diciamo la sinistra, trovaste un

affare metallico, con tante lucine colorate e un buco davanti? Beh, è proprio quello che è successo al povero John Cain, protagonista dell'ultima fatica dei Visual Concepts. Il tapino si ritrova dentro una stanza buia, in una metropoli al confronto della quale quella di Blade Runner è un paesotto, e con questo affare multifunzionale (un po' come i robot da cucina, solo che questo non trita e

impasta, o meglio, lo fa, ma il concetto è un pelino differente) al posto del braccio sinistro, senza peraltro ricordarsi un bel nulla di quello che gli è successo. Purtroppo per lui però non c'è tempo per scoprirlo, in quanto dei simpaticoni a bordo di un elicottero cercheranno sin da subito di farlo passare a miglior vita. E qui entrate in gioco voi. Nel primo livello, infatti, dovrete scappare dall'elicottero di cui sopra, che nel frattempo provvederà a omaggiarvi di missili e raffiche

laser, giusto per farvi conoscere quella che è l'idea che sta dietro a tutto il gioco: correre o morire. Da qui in poi sarà tutto un festival

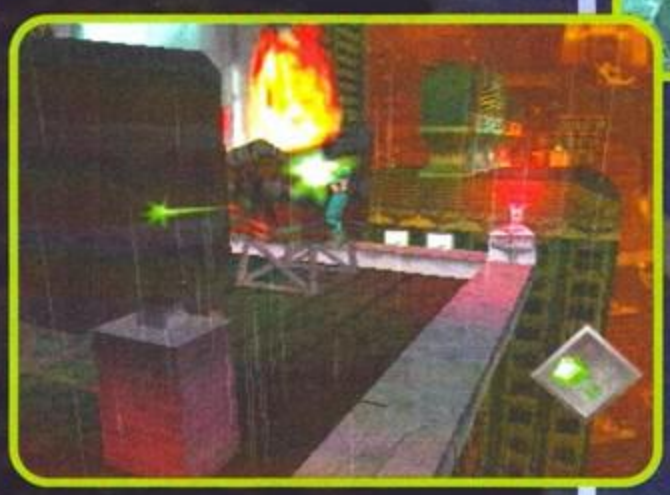
di corse, esplosioni, sparatorie, neon e tanto altro, che vi porterà ad attraversare livelli ambientati in città, laboratori, fortezze, mo-

norotaie, ed anche locazioni sottomarine. Fondamentalmente One è uno sparatutto (con una spruzzatina di platform) in terza persona, ma con una differenza rispetto alla

massa: è frenetico. La caratteristica principale del gioco sta infatti nel Rage Meter, un particolare indicatore che cambia colore

con l'aumentare della furia di John. Come fare per far incavolare lo sfigato protagonista? A parte che il fatto di essere stati usati da cavie non dovrebbe farvi sentire tanto contenti, basta comunque distruggere tutto quello che si muove, e non solo. Più nemici fate fuori, più la furia aumenta, più potenti sono i colpi, semplice, no? Gli stadi del Rage Meter sono quattro: verde, giallo, rosso e hyper. Si comincia con il verde: qui l'arma ha uno sparo normale e il vostro alter ego è molto vulnerabile, passando per gli altri stadi, la frequenza di fuoco aumenta, così come pure la potenza dei colpi; allo stadio hyper John possiede la massima frequenza di fuoco, e, con la pressione del tasto R2, può usufruire di una devastante smart bomb. Questo indicatore funge tra l'altro anche da barra di energia: ogni volta che verrete colpiti, infatti, perderete un po' di "rage", così se l'indicatore è in modalità hyper, ogni colpo vi farà retrocedere gradualmente verso il rosso, poi verso il giallo, poi verso il verde, e poi, dato che dopo il verde non c'è nulla, indovinate un pochino che succede? Bravi, siete perspicaci. Graficamente il gio-

co è uno spettacolo, belli gli effetti dei colpi sparati da voi e dai nemici, bellissimi i neon così come gli eventi atmosferici, eccezionali alcune sequenze di zoom, e spettacolari le esplosioni. Non sono al livello di una 3Dfx, ma ci manca poco. Anche le animazioni non sono niente male, considerato anche il numero di azioni che John può compiere: oltre a correre e sparare può infatti usare calci e pugni, tuffarsi, arrampicarsi, mettersi le dita nel naso.... Qualcuno ha detto che forse siamo al limite della **PSX**, e forse ha ragione, chissà; è certo comunque che il gioco è programmato davvero bene: i rallentamenti sono solo un brutto ricordo (forse se ne avverte qualcuno molto di rado, quando lo schermo è zeppo di sprite, ma



è del tutto accettabile), e i passaggi da un'area all'altra dei livelli avvengono senza alcuna interruzione, grazie a una tecnica chiamata "Asynchronous loading". Con questo sistema, i dati sono caricati continuamente dal CD e trasferiti alla memoria, che, contemporaneamente, viene svuotata dai dati precedenti; il tutto avviene senza soste, ed il risultato è un divertimento senza interruzioni. Per le orecchie il gioco è altrettanto ben realizzato: senza arrivare a livelli di eccellenza, l'audio si difende più che bene (unica eccezione la musica dell'intro, che, seppur corta, è stupenda e azzeccatissima), con musiche che fanno il loro dovere così come per gli effetti sonori. Niente aspetti negativi quindi? Calmi, ci sono anche loro, e sono la causa di almeno 4 o 5 punti in meno sul globale (lo avete già guardato, dite la verità). I livelli ad esempio: sono E-N-O-R-M-I. La maggior parte di voi potrebbe obiettare che questo non è un difetto, ed infatti non sarebbe tale, non fosse altro che in One è possibile salvare solo a fine livello: aaargh! E' vero che ci sono vari check point all'interno dei livelli, ma è vero anche che questi primo, non sono sempre ben spaziati, e secondo sono pochi. Credo che capirete quanto possa essere frustrante morire pochi metri prima di un check point e dover ricominciare tutto dall'inizio (o al massimo dal precedente check). Il peggio è che si muore anche con estrema facilità, a causa di una micidiale combinazione di controlli/visuali/effetti speciali. Mi spiego. Il sistema di controllo, una volta fatta l'abitudine, non sarebbe neanche tanto malvagio, ma i movimenti della camera sono di un confusionario spettacolare: una volta questa si trova dietro il personaggio, una volta a lato, poi a tre quarti; sembra una cosa bella perché dinamica (e a volte lo è), ma vi assicuro che spesso e volentieri ho avuto nostalgia di inquadrature più tradizionali, considerato anche il fatto che qui la precisione è d'obbligo, dato che la vera difficoltà del gioco non sta tanto nei nemici, quanto più nel riuscire a saltare con successo da una piattaforma all'altra. Anche le stesse esplosioni, per quanto belle, non aiutano di certo: sono così tante e talmente grosse che ogni tanto nascondono la fine di un palazzo, un pozzo, etc. per cui ci si ritrova di colpo formato marmellata senza sapere come. Dicevamo prima dei nemici: questi tutto sono, tranne che ostici; di certo non disdegneranno di domiciliarvi qualche confetto al piombo, ma di certo non sono loro la vera sfida del gioco. I boss di fine livello, per esempio, notoriamente devono essere degli ossi duri, vi porto invece due esempi: nel primo livello basta far esplodere quattro o cinque piloni (o cos'altro sono, non lo so) per far precipitare una fastidiosissima navetta; nel livello della monorotaia invece (terzo livello se non sbaglio) il mentecatto di turno non farà altro che cercare di falciarvi, per cui basta saltare (ad intervalli quasi regolari, fra l'altro) e il gioco è fatto. Dove sono finiti quei mostroni tipo R-Type (o tipo Einhander, per i più giovani di voi) che dovevano essere riempiti di colpi per crepare? Va beh, tiriamo le somme, anche perché ora vi starete sicuramente chiedendo se è questo un gioco che vale i soldi che costa o meno: la risposta è si, se vi piace la pura distruzione e non cercate un titolo che vi faccia impazzire per risolvere enigmi o per trovare l'uscita del livello; se invece siete dei tipi che si sentono facilmente frustrati, oppure siete orientati verso qualcosa di più "cerebrale", vi consiglio di dargli prima un'occhiata.

Fabio "voglio anch'io un arto bionico" Casale

PLAYSTATION

GRAFICA	95
SONORO	92
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	84

Senza mezzi termini: tecnicamente è ineccepibile. Il problema di fondo sta nel fatto che avrebbero potuto optare per delle visuali più umane, sebbene una volta fatta l'abitudine il danno non sia poi così grande. La sfida non è poca, e, se vi appassionerà, difficilmente smetterete di giocarlo prima di arrivare alla fine. Solo che, una volta terminato, non c'è quasi nulla che vi spingerà a ricaricarlo, se non la voglia di blastaggio totale. Ad ogni modo non lo finirete prestissimo, e questo, sommato ad una grafica eccezionale, lo rende sicuramente un gioco da provare.

PERGIOCO®

Siete pronti per vincere? Caricate la vostra consolle e l'avventura comincia! Da PERGIOCO come sempre trovate tutti i videogames e come sempre esclusivamente

gli ORIGINALI !

MILANO
via BORGOGNA 7
MM1 San Babila

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Prati, Metro Ottaviano

LUGANO CH
Q.re MAGHETTI 20
Centro Storico

MONZA MI
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
50 mt. dalle Torri Medievali

FIRENZE
viale
S. LAVAGNINI 40

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

02-29524256

Comunicheremo subito la disponibilità dei titoli richiesti, alternative, novità, sempreverdi ed economici, e informazioni.

Per vedere gli elenchi dei titoli con i prezzi www.pergioco.com

REVIEW

TAKARA

CHORO-Q 3

DRIVING

90

GIOCATORI 1/2

E' ARRIVATO, E ADESSO ME LO TENGO!

Che bello quando un gioco non piace quasi a nessuno, tutti passavano vicino a me, quel giorno, guardavano perplessi il televisorone a venti pollici della redazione e se ne andavano borbottando frasi sommesse (forse per non distrarmi, o forse per non scatenare in me qualche gesto poco simpatico), riuscivo comunque a capirle benissimo quelle curiose affermazioni, parlavano di una grafica arcaica, di paragoni con Gran Turismo o di indigestione di frittata coi peperoni.

Certe volte bisogna giocarci a un titolo, per capire quanto sia divertente; dall'esterno, infatti è solo l'aspetto estetico che si riesce a giudicare, e questo Choro-Q 3 non è certo un capolavoro in fatto di grafica.

Lo cominciai ad apprezzare fin dal primo episodio, questo piccolo capolavoro della Takara, e da allora non ho mai smesso di bramare i suoi seguiti, doveva correre l'anno novantaquattro o novantacinque, al tempo la redazione era ancora bazzicata da personaggi come il fuorissimo Stefano Petrullo,

IMPORT

l'artista Andrea Simula e il tecnico Mauro Ferri; io facevo esattamente quello che faccio oggi, cioè andare in giro o

per l'ufficio come un deficiente a rompere le scatole a chi lavora; quando però arrivò il momento di piazzarsi a vedere Choro-Q, ne rimasi entusiasta.
Oggi, a distanza di tanti anni, mi è capitato il seguito del seguito: un sacco di cose sono cambiate intorno a me in questi anni, e un sacco d'altre no; ecco, questa saga è una di quelle che non sono cambiate, e il fatto che non abbia subito un'evoluzione non è una

cosa positiva in tutti i sensi.
Ma calma, mi sembra giusto spiegare prima di tutto di cosa parla e cosa tratta questo entusiasmante gioco di corsa super deformed, in cui dovrai vincere per ottenere i soldi necessari per elaborare la macchina e continuare a vincere.
In sostanza si tratta di un'esasperazione del mercatino di Ridge Racer, solo che lì si potevano comprare solo le macchine, qui invece potrai comprare le ruote, le sospensioni, il motore, la sensibilità dello sterzo, per giungere a pezzi che contano meno ma che alla fine sono il succo del gioco, e cioè la carrozzeria (ce ne sono tantissime, tra cui mezzi che nemmeno immagini), lo spoiler, il contachilometri o il clacson.
E' proprio qui infatti il bello di questo gioco, che all'inizio ti verrà proposta una sola pista nella quale farai molta fatica ad arrivare primo (anzi, sicuramente non ce la farai) ma, già qualificandoti, te ne verranno date altre due, grazie alle quali (giungendo dignitosamente) otterrai dei soldi, che potrai utilizzare per potenziare la vettura e quindi far saltare fuori altre piste; ma attenzione, i tracciati successivi ai primi tre,

non spunteranno così, per magia: dovrai andarteli a trovare e guadagnare. Mi spiego meglio: nella schermata delle opzioni (rigorosamente in giappo, ma comunque abbastanza chiara, grazie alle figure), potrai scegliere di andare nella città, che altro non è che una sorta di altra enorme schermata delle opzioni in 3D. Girovagando in macchina per questa curiosa cittadina, infatti, potrai entrare in negozi di ogni genere che, a mano a mano (in seguito ai tuoi progressi su pista) ti daranno la possibilità acquistare dei potenziamenti della vettura... davvero un'idea geniale.
Una volta arrivato primo nel campionato, potrai selezionare una nuova opzione fino ad allora inaccessibile, e cioè la possibilità di giocare in notturna; questo non ha solo valore estetico; anzi, grazie a quest'opzione potrai esplorare tutta una zona della "città delle opzioni" fino a quel momento chiusa, quindi accederai a nuovi potenziamenti,

nuove carrozzerie, ecc.
Come se non bastasse, poi, oltre a nuovi po-

tenziamenti, in un certo senso ricomincerai a giocare, infatti ti verranno proposte nuove piste totalmente nuove, nelle quali dovrai riuscire ad arrivare primo in tutte, per così accedere al campionato, e continuare così fino all'uscita di Choro-Q 4.
Beh, giungendo al giudizio del critico (che poi sarei io), tecnicamente non si può dire che questo gioco abbia fatto grossi passi avanti in questi anni, anzi, diciamo pure che il motore osceno che faceva girare i primi due episodi è rimasto lo stesso. Mentre correrai allegro come un vecchio alcolizzato,

pista, usando quantomeno pneumatici compatibili con il tipo di manto, altrimenti rischierai di non arrivare nemmeno ultimo.
La possibilità poi di poter cambiare praticamente tutta della propria auto, compresa la carrozzeria e il clacson, offrono una voglia di fare soldi (e quindi di correre per ottenerli) che si protrarrà anche dopo aver finito il gioco, e ce ne vorrà parecchio, te lo garantisco.
La longevità è garantita da numerosissimi fattori che vanno dal notevole numero di piste, alla voglia di elaborarsi la propria macchina fino a farla diventare irriconoscibile e al giapponese; tutte le opzioni, infatti, sono in giapponese stretto, quindi ti ci vorrà parecchio tempo prima di capire cosa vogliono dire (naturalmente sto scherzando... ma non sulle opzioni in giapponese).
Concludendo, secondo me questo gioco merita senza riserve, certo, io sono veramente avvelenato per questo genere e per questo titolo in particolare, e mi rendo conto che a molti in redazione non abbia detto assolutamente nulla; ma in fondo se ti piacciono i giochi divertenti e fuori di zucca, compralo e fregatene se ti chiamano bambinone, buffone, mottarellone e birbone come fanno con me [Mi pareva che Marco fosse riuscito a trovare un'altra parola che finiva per "one"... Com'è che faceva? NdAlex].

infatti, ti capiterà non di rado di vedere delle righe bianche tra i poligoni: ebbene, questo è niente, l'unione delle texture è solo la punta dell'iceberg; aguzzando (ma nemmeno tanto) la vista noterai anche un bad clipping bello tosto e sfarfalii sparsi un po' per tutta la pista. Comunque, non c'è niente da fare, a me Choro-Q piace lo stesso, mi piace per il suo stile super deformed, mi piace per la caratterizzazione delle piste, per la loro struttura e per i gadget che si possono installare sulla varie vetture. E questo è solo per la parte grafica. Il sonoro è bellissimo, è da fischiettare, era così nel primo Choro-Q, così nel secondo e così anche in questo seguito.
La giocabilità è rimasta la stessa grande giocabilità di sempre; controllare la vettura all'inizio sarà sicuramente poco facile ma a mano a mano che acquisterai soldi, ed elaborerai la tua piccola creatura, comincerai ad assaporare ogni piccola differenza di assetto, ogni cambiamento nello sterzo e ti divertirai un mondo. Inoltre il fatto che ti vengano proposte differenti tipologie di gomme, ad esempio, non è messo lì a caso, ma ti dovrai adattare alle caratteristiche della

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	85
SONORO	90
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94

Da quando ho visto le foto su una rivista giapponese, ho atteso questo momento con la trepidazione di un bambino a cui viene regalato il primo trapano da dentisti; non credo che ci sia (a parer mio) un gioco di corse più longevo e divertente di questo; certo, è tutto in giapponese e non si capisce un tubo, ma se si va per esclusione, le immagini possono benissimo fungere da degno palliativo.
Senza dubbio un gioco da prendere in considerazione, ma non ti aspettare una simulazione o qualcosa che si avvicini alla realtà, perché questo gioca va esattamente nella direzione opposta.

REVIEW

OCEAN

FIGHTERS DESTINY

PICCHIADURO ONESTO

92

GIOCATORI 1/2

FIGHTERS DESTINY

LA NATURA DELLA PIOGGIA È SEMPRE LA STESSA, MA ROVINA I RACCOLTI CON LA SUA IRRUENZA E FA CRESCERE I FIORI CON LA SUA DELICATEZZA.

Driiin, driiin...
"Pronto?"
"Ciao Raffo, sono Alex, ti ho cercato in redazione, ma mi hanno detto che non c'eri, allora ho provato a casa..."
"Un attimo, lei forse vuol parlare con mio nipote, aspetti che glielo passo"...
"Pronto, ciao Alex, come va? Mia nonna ha detto che dalla voce sembri peloso, comunque dimmi, cosa c'è?"
"Aehm, volevo chiederti se volevi fare la recensione di un picchiaduro per Nintendo 64, a te piacciono i picchiaduro, vero?"
"Sì, i picchiaduro sì"
"E i picchia picchia?"
"No, i picchia picchia no, i picchiaduro sì"
"Quindi i picchiaduro ti piacciono e i picchia picchia no"
"Sì, i picchia picchia no, e i picchiaduro sì".
"Beh, meno male, perché ho da proporti un bel picchiaduro, visto che ti piacciono e invece i picchia picchia no"
"Ti ringrazio Alex, mi faccio sentire fra qualche giorno per chiederti quante pagine devo fare"
"Va bene, ma per quando mi telefonerai la recensione dovrà già essere fatta"
"Non c'è problema Alex, e ciao!" Clic.
Le telefonate tra me e Alex sono sempre molto concise e chiarificatrici; comunque, ora mi trovo qui a dover parlare di questo Fighters Destiny: cosa dire? Come iniziare una recensione quando la si è già iniziata e dovrebbe già essere finita? Sono sempre molti i problemi che subentrano quando si tratta di recensire un picchiaduro, specie quando è, come minimo, il sessantesimo che si è dovuto criticare. Come fare a non risultare noiosi e ripetitivi, come porsi nei confronti di un lettore che ha già letto decine di recensioni di picchiaduro? Non è facile, ma io ce la posso fare, ma non adesso, non ho spunti, non ho idee, non ho neanche Il Gianni (il mio muflone di pezza che mi suggerisce cosa scrivere) perché sta dormendo e non lo voglio svegliare.
Il modo per fare una recensione dettagliata e divertente esiste sicuramente, ma io non sono in grado di farla; purtroppo io sono fat-

lunga attesa sia servita; quello che infatti la Ocean ci ha messo in mano è un prodotto longevo, divertente e, limitatamente a un genere che non permette grosse innovazioni, anche piuttosto diverso dal solito.

Cominciamo quindi con l'illustrare le caratteristiche che differenziano questo picchiaduro dalla massa; innanzitutto ci terrei a sottolineare che gran parte dell'appetibilità di questo gioco risiede nel "mercato" delle mosse, mi spiego meglio: durante un incontro contro un avversario umano, o computerizzato (in questo caso solo in un particolare torneo che ti illustrerò in seguito) la necessità di vincere non sarà limitata alla sola sopravvivenza, ma la posta in gioco sarà ben più alta. Se infatti riuscirai a lasciare a terra il malcapitato, ti impadronirai delle sue mosse speciali, mentre lui le perderà. Ma non è finita qui, le mosse vinte, potranno anche essere salvate su memory pack e portartele in giro per sfoggiarle con altri amici o organizzare tornei in trasferta.

Per quanto riguarda le mosse che potrai vincere al tuo sfidante computerizzato, dovrai partecipare a un particolare torneo denominato Master Challenge, che ti vedrà combattere contro due schiere di lottatori che definirei "donatori" e "mariuoli". Per sorteggio, verrà deciso contro quale delle due fazioni dovrai combattere e se ti capiterà di affrontare un "donatore", allora in caso di vittoria entrerai in possesso delle sue mosse, mentre se perderai contro un "mariuolo", sarà lui a rubarti le tue. Non c'è ombra di dubbio che una possibilità del genere rende il tutto molto più eccitante e quindi divertente.

Ma non sono certo finite qui le innovazioni di questo gioco, anzi: oltre al torneo sopraccitato, avrai la possibilità di partecipare al Record Attack, che a sua volta ti permet-

to così: o faccio una recensione dettagliata (ma ti addormenteresti entro venti secondi) o la faccio divertente (ma ti lamenteresti perché non parlo del gioco); quello che però sicuramente posso fare è spezzare in due il testo, in modo da soddisfare la mia indole da imbecille scellerato e soddisfare l'indole descrittiva di Alex (anche perché altrimenti salta fuori la sua indole manesca che è meglio lasciare latente).

Abbiamo tutti atteso parecchio tempo che uscisse un bel picchiaduro per Nintendo 64 e ora, a distanza di un anno abbondante dalla sua uscita, salta fuori questo Fighters Destiny; il mio parere è che sicuramente la

terà di scegliere fra tre modalità differenti di gioco: il Rodeo, una stupidata di torneo che ti vedrà in groppa a un bue (tu quindi impersonerai Mao) sul quale dovrai resistere il più a lungo possibile; il Survival, dove dovrai sbattere a terra ben cento combattenti; e il classico torneo in cui dovrai seccare il fallito nel più breve tempo possibile.

E fin qui abbiamo parlato di opzioni di gioco; non appena comincerai a giocare (qualunque sia stata la modalità da te preferita), ti accorgerai che gli incontri da vincere per portare a casa una vittoria contro il tuo avversario, saranno decisamente variabili; la genialata dei programmatori, infatti è stata questa (seguimi, mi raccomando che comincio a parlare per farmi capire): nella parte alta dello schermo potrai vedere (oltre alla barra energetica) che ci sono sette stelline; bene, quelle stelline si riferiscono appunto al punteggio che dovrai ottenere per passare all'incontro successivo, o più in generale per evitare che il tuo avversario si rialzi per rifronteggiarti. Attenzione, però, il numero delle stelle non vorrà assolutamente dire che dovrai battere il buffone per sette volte (ma potrebbe anche essere), ma semplicemente che avrai bisogno di sette punti per batterlo. In sostanza, in base al metodo che utilizzerai per lasciarlo a terra ti verrà dato un punteggio, che varierà da un minimo di una stella a un massimo di cinque. Ad esempio, se riuscirai a far cadere dal ring il tuo avversario, vincerai sì l'incontro, ma guadagnerai una sola stella, così come una sola stella ti verrà data in caso che la tua energia sia superiore alla sua al termine del tempo prestabilito; il punteggio comincia ad aumentare a mano a mano che aumenta la difficoltà o la spettacolarità con cui hai atterrato l'antagonista; per capirci, otterrai tre stelle se gli toglierai tutta l'energia prima della fine del tempo limite; oppure quattro o addirittura cinque se la dipartita del lottatore avverso avverrà grazie a una mossa spettacolare o speciale.

Senza dubbio un sistema così ben congegnato sprona il giocatore a fare del suo meglio per tirare fuori le mosse più ricercate e inoltre aggiunge una nota strategica in più al combattimento; ad esempio, mettiamo che ti trovi con pochissima energia, a questo punto è naturale che ti convenga finire fuori dal ring piuttosto che farti massacrare di botte, perché in questo modo donerai all'avversario un solo punto invece di tre... e non ti fare problemi a sfruttare queste tecniche a prima vista poco sportive, perché il computer sarà il primo a metterle in atto.

Graficamente se la cava più che dignitosamente; certo, a parer mio il Nintendo 64 potrebbe fare molto, ma molto meglio, ma in virtù delle oscenità estetiche che ho visto fin ora nei picchiaduro precedenti, posso reputarmi più che soddisfatto. Dopotutto i poligoni sono molto numerosi diminuendo sensibilmente gli spigoli dei personaggi sprite e anche i frame d'animazione riescono a "umanizzare" i vari lottatori grazie alla grande varietà di mosse e spostamenti che possono eseguire.

La giocabilità è garantita da un corposo numero di opzioni e da un livello di difficoltà con un settaggio decisamente non facile ma mai frustrante; la possibilità poi di potersi impadronire delle mosse degli avversari, anche se non è una cosa del tutto nuova in un picchiaduro, permette secondo me di mantenere in vita questo prodotto anche dopo averlo finito da solo... il che non è certo poco (visto quello che costa).

Chiaramente la modalità a due giocatori umani è la più divertente ma, una volta tanto, non sarà in-

dispensabile per divertirsi.
I piccoli particolari che mi hanno impedito di affibbiare a questo gioco un voto superlativo sono stati pochi ma intralasciabili; primo tra tutti il pad del Nintendo 64, che reputo un capolavoro di ingegneria quando c'è da giocare a driving game o a prodotti sportivi, ma che non va assolutamente bene quando c'è da cimentarsi in platform game bidimensionali o (comunque in minor misura) beat 'em up. "Beh, basta giocare col direzionale classico", mi darai tu, e avresti anche ragione, se solo però non fosse poco sensibile come è, e non facesse così fatica a prendere le diagonali come invece fa.
Concludendo, sono rimasto molto soddisfatto da questo picchiaduro; cominciavo a credere che non ci sarebbe mai stato un rullacartoni decente per Nintendo 64, e invece mi sono dovuto piacevolmente ricredere. Questo gioco non solo è bello e divertente, ma è anche sufficientemente innovativo.

Brava Ocean e bravo io che adesso me ne vado a nanna.

Raffaele Sogni

NINTENDO 64

GRAFICA	93
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93

Sembrava che ormai i picchiaduro poligonali a incontri avessero raggiunto la loro massima evoluzione, invece, almeno strutturalmente, questo Fighters Destiny è riuscito a dire qualcosa di nuovo. Sono contento che ora anche il Nintendo 64 possa offrire ai suoi possessori un picchiaduro degno di questo nome; certo, non è sicuramente perfetto, ma è senza dubbio il migliore del genere e, una volta tanto, non è una forzatura per dire che non c'è niente di meglio in circolazione.

Amici del Gioco

CORSO ROMA 48 • 10024 MONCALIERI

Ordinare è facile:
- ✓puoi telefonare al 011/606.89.19
- ✓puoi faxare al 011/606.89.85
- ✓parli Internhet: E-MAIL: ADELG @ TIN.IT

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

NINTENDO 64

NINTENDO 64

CONSOLLE	L.	290.000
ACC. MEMORY CARD	L.	49.000
ACC. MEMORY CARD 1 MB	L.	59.000
ACC. JOYPAD ORIGIN.	L.	49.000
BIG FREAKS		TELEFONARE
BLAST CORP	L.	130.000
BOMBERMAN	L.	99.000
CLAY FIGHTER 63 1/3	L.	149.000
CLOK TOWER		TELEFONARE
DARK RIFT		DISPONIBILE
DIDDYS KONG RACING	L.	129.000
DOOM 64	L.	129.000
DUKE NUKEM 64		TELEFONARE
EXTREME G	L.	149.000
FIFA '98	L.	139.000
FIFA SOCCER	L.	99.000
FIGHTER DESTINY	L.	169.000
GOLDEN EYE	L.	119.000
HEXEN		TELEFONARE
INT. SUPER STAR SOCCER 64	L.	149.000
JEOPARDY		TELEFONARE
JOHN MADDEN		TELEFONARE
KILLER INSTICT	L.	159.000
YOSHI ISLAND		TELEFONARE
LAMBORGHINI A. C.	L.	149.000
LIVEWORD SOCCER (JAP)		TELEFONARE
MACE THE DARK AGE	L.	169.000
MARIO KART	L.	99.000
MISSIONE IMPOSSIBILE		TELEFONARE
MISTIF MAKERS		TELEFONARE
MK MYTOLOGIES SUB ZERO	L.	169.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L.	169.000
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	L.	139.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	L.	149.000
NBA PRO 98		TELEFONARE
OLIMPIC HOCKEY 98		TELEFONARE
POWER LEAGUE (USA)		TELEFONARE
RAMPAGE WORLD TOUR		TELEFONARE
REV LIMITS		TELEFONARE
STAR FOX	L.	150.000
STAR WARS + RUMBLE PACK	L.	159.000
STAR WING		TELEFONARE
SUB ZERO (USA)		TELEFONARE
SUPER MARIO 64	L.	99.000
TETRISPHERE	L.	109.000
TOP GEAR RALLY	L.	139.000
TUROK	L.	149.000
VOLANTE + PEDALI	L.	129.000
ULTYRA SOCCER		TELEFONARE
WAVE RACER	L.	99.000
WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY	L.	139.000
WHEEL OF FORTUNE	L.	149.000
ZELDA		TELEFONARE

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO		OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L.	35.000
ACC JOYPAD SONY	L.	39.000
ACC LINK CABLE PAL	L.	29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L.	39.000
ACC MOUSE PAL	L.	59.000
ACC RGB SCART	L.	29.000
ACC RFU ADAPTOR	L.	45.000
ACTUA SOCCER 2	L.	89.000
ACTUA TENNIS	L.	92.000
AIR RACE	L.	89.000
ALIEN RESURECTION		TELEFONARE
ALUNDRA		TELEFONARE
ARMOURED CORE		TELEFONARE
AUTO DESTRUCT	L.	89.000
BATMAN E ROBIN	L.	89.000
BLAST RADIUS		TELEFONARE
BLOODY ROAR	L.	89.000
BROKEN SWORD 2	L.	92.000
BUBBLE BOBBLE 2		TELEFONARE
BUGGY		TELEFONARE
BUST A MOVE BL	L.	89.000
BUSCHIDO BLADE	L.	89.000
CARMAGEDDON		TELEFONARE
CART WORLD SERIES		TELEFONARE
CASPER	L.	65.000
CASTELVANIA	L.	95.000
COLONY WARS	L.	92.000
COOL BOARDINES 2	L.	89.000
CONSTRUCTOR	L.	92.000
CONTRA	L.	65.000
CRASH BANDICOOT 2	L.	92.000
CRITICAL DEPT		TELEFONARE
CROC	L.	72.000
DARKLIGHT CONFLICT		TELEFONARE
DEATHTRAP DUNGEON	L.	89.000
DISCWORLD 2		OFFERTISSIMA
DUKE NUKEM 3D		TELEFONARE
FIFA '98	L.	89.000
FINAL FANTASY VII	L.	92.000
FORMULA 1 '97		OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L.	89.000
GEX ENTER THE GECKO		TELEFONARE
G POLICE	L.	89.000
GRAN TURISMO		TELEFONARE
GRAN TOUR RACING		TELEFONARE
HERCULES	L.	89.000
INDIPENDENCE DAY	L.	79.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L.	89.000
JACK NICKLAUS		TELEFONARE
JET RIDER 2	L.	79.000
LUNATIK	L.	92.000
MAN IN BLACK		TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L.	89.000
MEDIEVIL		TELEFONARE
METAL GEAR SOUND		TELEFONARE
MONKEY HERO		TELEFONARE
MOTO RACER	L.	89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98		TELEFONARE
NAMCO MUSEUM V.S.	L.	89.000
NEWMAN HAAS		TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L.	79.000
NIGHTMARE CREATURES	L.	89.000
NINJA		TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L.	89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L.	92.000
ONE	L.	92.000
PANDEMONIUM	L.	79.000
PANDEMONIUM 2	L.	89.000
PARAPPA THE RAPPA	L.	79.000
PAX CORPUS	L.	89.000
POPULOS THE 3RD COMING		TELEFONARE
POWER PLAY HOCKEY '98	L.	79.000
POWER SOCCER 2		TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L.	79.000
RAGE RACER	L.	92.000
RAPID RACER	L.	89.000
RASCAL	L.	89.000
RED ALLERT		OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L.	89.000
RIVEN	L.	92.000
ROAD RASH 3D		TELEFONARE
SENIBLE SOCCER 2000	L.	92.000
SHADOW MASTER	L.	95.000
SIM CITY 2000	L.	65.000
SYNDACATE WARS	L.	89.000
SPEC OPS		TELEFONARE
SPICE WORLD	L.	49.000
SOUL BLADE	L.	92.000
SUI KODEN	L.	79.000
SUPER PANG COLLECTIONS		TELEFONARE
STEEL REIGN		TELEFONARE
STREET FIGHTER COLL.		TELEFONARE
STREET FIGHTER EX 3D	L.	89.000
SUPER PUZZLE FX 2	L.	59.000
TEST DRIVE 4		TELEFONARE
TEKKEN 2	L.	92.000
TEKKEN 3		TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT		TELEFONARE
THE LAST REPORT	L.	89.000
THE LOST WORLD	L.	89.000
THEME HOSPITAL		TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L.	149.000
TOCA TOURING CAR		OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L.	89.000
TOTAL NBA '97	L.	79.000
TRASPORT TYCOON	L.	89.000
VIPER		TELEFONARE
V-RALLY		OFFERTISSIMA
V. VOLLEY		TELEFONARE
VANDAL HEARTS	L.	79.000
WAR KRAFT 2	L.	89.000
Z		TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation

PLATINUM DA L. 42.000

CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - **TOMB RAIDER**
...E TANTI ALTRI! TELEFONARE PER INFORMAZIONI

VASTO ASSORTIMENTO USATO SUPERNINTENDO E MEGADRIVE a partire da L. 39.000

CONSOLLE a prezzi IMBATTIBILI • TELEFONARE

OFFERTISSIMA

OFFERTISSIME D'IMPORTAZIONE

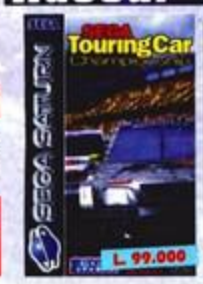
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI USA E JAP

SEGA SATURN

ACC SATURN CONSOLE		OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L.	59.000
ACC. JOYPAD	L.	49.000
ATLANTIS		TELEFONARE
BUST A MOVIE 3		TELEFONARE
BUSTER BROS		TELEFONARE
COMMAND & CONQUER	L.	89.000
CRIPT KILLER		TELEFONARE
CROC	L.	99.000
DARKLIGHT CONFLICT	L.	49.000
DRAGON BALL Z 2		TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D	L.	99.000
ENEMY ZERO		TELEFONARE
EVANGELION	L.	155.000
FIFA '98	L.	92.000
FIGHTING FORCE	L.	99.000
FORMULA KARTS	L.	89.000
HARLEY DAVIDSON	L.	99.000
HOUSE OF DEATH	L.	135.000
HOUSE OF DEATH + PISTOLA	L.	175.000
JURASSIC PARK		TELEFONARE
LAST BRONX	L.	89.000
LOST WORLD		TELEFONARE
MANX TT	L.	69.000
MARVEL SUPER HEROES		TELEFONARE
MICROMACHINE V3	L.	99.000
MOUSE OF THE DEAD		TELEFONARE
NASCAR '98	L.	89.000
NBA LIVE 98	L.	92.000
NFL QUOTERB. 98		TELEFONARE
PANDEMONIUM	L.	89.000
POWER DRIFT		TELEFONARE
QUAKE	L.	99.000
RAYMAN	L.	69.000
REAL BOUT F. F. SPECIAL		TELEFONARE
RESIDENT EVIL	L.	88.000
SEGA TOURIN CAR	L.	105.000
SONIC JAM		TELEFONARE
SONIC R	L.	99.000
SYDACATE WARS		TELEFONARE
VAMPIRE SAVIOR JAP	L.	135.000
VIRTUA COP 2	L.	89.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L.	89.000
VIRTUAL RANCING	L.	59.000
WAR KRAFT 2	L.	89.000
WIPE OUT 2097	L.	89.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L.	69.000
WORLD WIDE SOCCER 98		OFFERTA
X-MEN	L.	59.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

ATTENZIONE: I GIOCHI CON IL SIMBOLO (S) VICINO SONO TITOLI NOVITÀ ANCHE PER IL SATURN.



N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

REVIEW

GROLIER

PERFECT ASSASSIN

AVVENTURA SPAZIALE

78

GIOCATORI 1

PERFECT ASSASSIN

UN MONDO ALIENO: SABBIE, CREATURE STRANE E MISTERIOSE, INTRIGHI E L'ASSASSINO PERFETTO, SI PUÒ VOLERE DI PIÙ? VISTO IL PREZZO MEDIO DEI GIOCHI PER PS... SÌ, DICIAMO DI SÌ.

Kev Walker, creatore-ideatore di Perfect Assassin, ci fa sapere in un'introduzione firmata di suo pugno, quale sia stata la storia del gioco e quanto bene si sia trovato con lo staff Grolier nella realizzazione dello stesso. Viene effettivamente da chiedersi, una volta avendo giocato P.A., se 1) Walker abbia mai giocato Perfect Assassin, 2) se abbiano mai provato a giocarci quelli della Grolier. Perfect Assassin potrebbe essere un gioco discretamente buono per gli utenti di un PC, anche se, sinceramente, penso si possa trovare di meglio in giro (è anche vero che il peggio abbonda, sicuramente). Purtroppo, essendo oramai abituati a giochi e prodotti di calibro e qualità nettamente superiori può essere che il non-del-tutto-bello ci faccia storcere il naso. Ossia come chi, abituato a una vita di Champagne, si trovi a dover pasteggiare con un "Frizzantino di media annata". Siamo snob? E' colpa nostra?

Limitandoci essenzialmente ad una analisi, cercando di non lasciarci prendere eccessivamente la mano, vediamo che cosa si può dire sul gioco... Come detto si tratta di un'avventura: nei panni di Perfect Assassin, ultimo essere umano rimasto nella galassia, si deve svolgere un compito di importanza universale. Pare che una razza di alieni, aggressivi e crostacei, sia riuscita a individuare il centro della galassia, raggiungerlo, soggiogare i guardiani dei Kobrai che erano lì a presidiarlo e rubare loro un globo capace di ripiegare la struttura stessa dell'universo su se stessa, così da generare il vero caos nella realtà e poter stravolgere questa in modo da fare quello che vogliono, alterando il cosmo a partire dal suo essere (un pochino psichedelico, anche se sicuramente originale). E qui interviene il nostro, oramai cyborg (ha utilizzato la tecnologia di una dozzina di razze aliene per prolungarsi la vita - divenendo nel contempo blu). Pr riuscire a procurarsi l'energia necessaria a rimanere in vita, Charon (questo il nome del protagonista)

svolge mansioni di killer a pagamento. Il problema è che quando si sveglia è preda della più totale amnesia. Compito di Charon? Andare sul pianeta dei Doolan e

scoprire cosa sono l'UI D'Graak e il Carteele, elementi (pare) fondamentali per fermare i diabolici Pramin (i crostacei).
La gestione del gioco avviene tramite il puntare elementi del terreno con un cursore e cliccare sul pad: Charon si dirigerà immediatamente in quel punto, seguendo il percorso più breve (quindi attenti agli angoli e imparate fin da subito a fare percorsi composti). L'interazione con il resto degli "abitanti" del gioco è l'essenza di Pefect Assassin. Questa interazione avviene esclusivamente attraverso il dialogo. Questo deve essere costruito da chi gioca, tramite una particolare schermata di comunicazione che si attiva quando il dialogo inizia. In questa schermata sono presenti i volti degli interlocutori e una gamma ristretta di domande ponibili: Chi sei, Chi è, Cosa è, Dove è. Altri elementi del dialogo sono costituiti dai propositi "Ti do", "Dammi". Unendo questi elementi discorsivi

a una lista di argomenti che compare in una finestra centrale, le domande verranno poste. Altra variabile nel dialogo è costituita dagli stati d'animo con cui si vuole accompagnare le domande "Normale", "Mite", "Aggressivo". Il problema di questo sistema? Semplice: gli argomenti compaiono nella finestra dopo che sono stati citati dalle risposte degli interlocutori o (nel caso di oggetti di gioco), dopo che sono stati puntati e cliccati. Ma con l'aumentare degli argomenti trattati nel corso di una conversazione, c'è il rischio di veder scomparire i primi argomenti presenti nel dialogo, senza che ancora si sia avuto occasione di porre domande relative a essi. La soluzione? Cercare di scegliere qual è la domanda più importante da fare subito e porla immediatamente, altrimenti dovrete ricominciare da capo la conversazione.

La grafica è soddisfacente fino a quando è relativa a elementi fissi e oggetti immobili, perché quando si tratta di personaggi in mo-

vimento... i contorni diventano irregolari, le animazioni lente e scattose. Altro problemino non da poco. E' essenziale riuscire a puntare l'oggetto, il personaggio o l'elemento corretto prima di intraprendere un'azione; in più i personaggi che popolano gli ambienti del gioco si muovono in modo erratico, tanto che spesso si pongono in primo piano sullo schermo quando Charon è in secondo piano. Così facendo, coprono interamente la visuale: ebbene, pregate che ciò non avvenga nel mezzo di uno scontro a fuoco, o quando dovrete attraversare una zona pericolosa!

Stiamo quindi parlando di un gioco che potrebbe essere divertente per i veri "impallinati" del genere "avventura punta e clicca", ma dall'appetibilità piuttosto ridotta per gli altri. In più, di buono Perfect Assassin ha un'ambientazione esotico-arabeggiante che, unita alla fantascienza, può essere una buona combinazione (Frank Herbert e Dune hanno insegnato qualcosa!). Il prodotto risulta però poco immediato: spesso laboriosamente lungo, ha tutti i tipici difetti degli adventure, compreso quello di farti attraversare l'intero livello o una grande fetta della zona di gioco, parlare con un tizio per 20 minuti e poi scoprire che per risolvere la situazione hai bisogno di interpellare un'altra persona che si trova dall'altra parte del mondo.

Nel complesso abbiamo quindi una gestione difficoltosa, un setting esotico e un susseguirsi di intrighi, diplomazia, scaltrezza e sotterfugi. Il tutto condito da un pizzico di corruzione, da un clima politico (quello del pianeta dei Doolan) agghindato di terrorismo, sovversione, contrabbando e risse da bar (non mancano mai).

Una nota relativa alla colonna sonora: si nota che è stato fatto uno sforzo per rendere il sonoro all'altezza delle migliori aspettative (il fruscio della sabbia sotto gli stivali, le gutturali lingue aliene, e qualche brano musicale d'atmosfera); si rivela però solo all'altezza del gioco e comunque non è sufficiente a concedere a Perfect Assassin quel margine necessario a farlo considerare un buon prodotto, specialmente da un punto di vista consolistico.

Elemento totalmente negativo è la scelta dei curatori della versione italianizzata di tradurre i nomi degli alieni con termini come "Q'attr Occ" o "Mezz C'artuc". Seppure possa sembrare di cogliere nei nomi degli alieni qualche vaga assonanza con termini peculiari in inglese (Fuur 'Yees = potrebbe con uno sforzo di volontà essere interpretato come Four Eyes), reputo questo impegno traduttivo eccessivo: lasciare inalterati i nomi sarebbe stato sicuramente meglio...

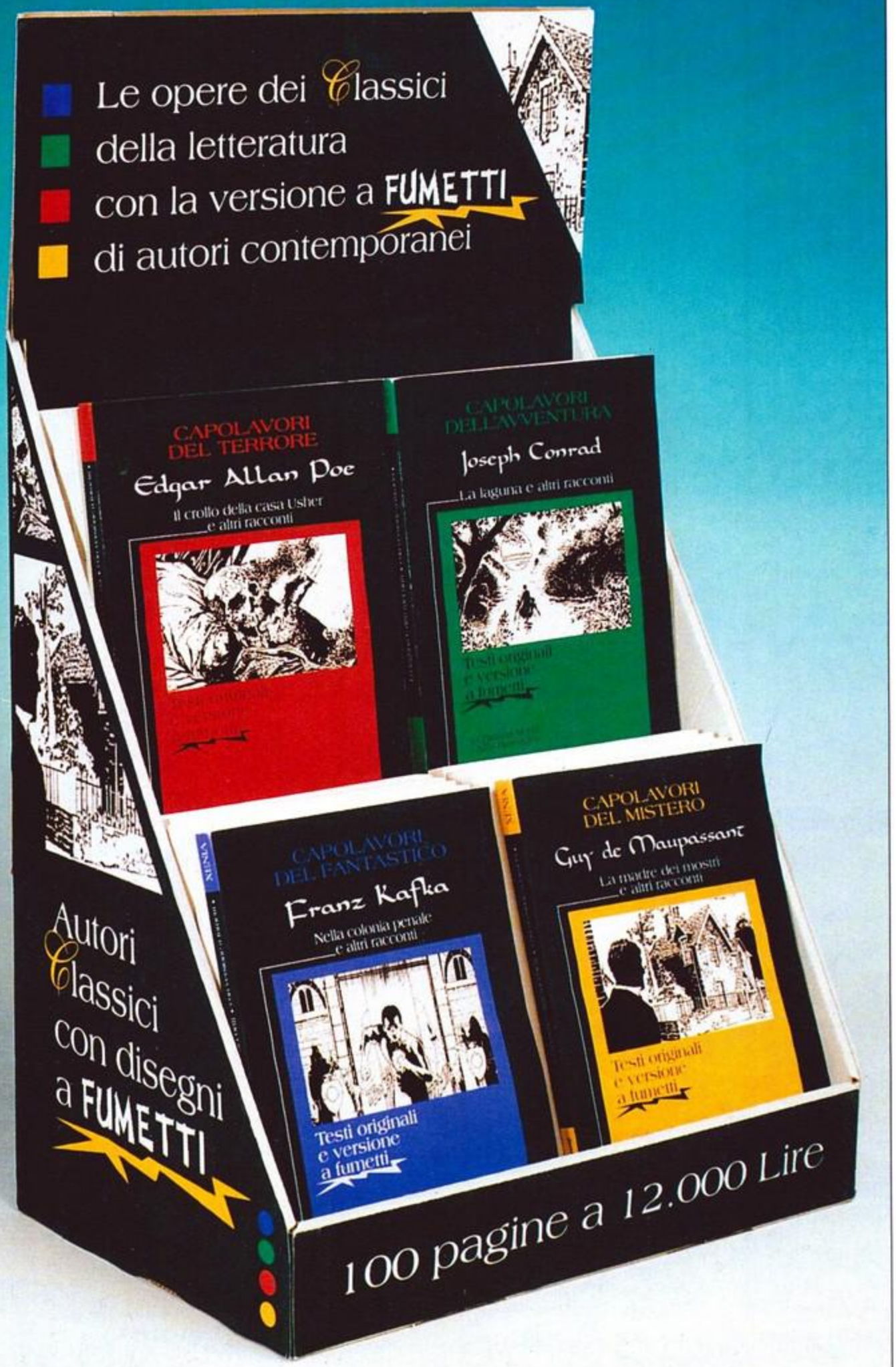
Christian Antonini

PLAYSTATION

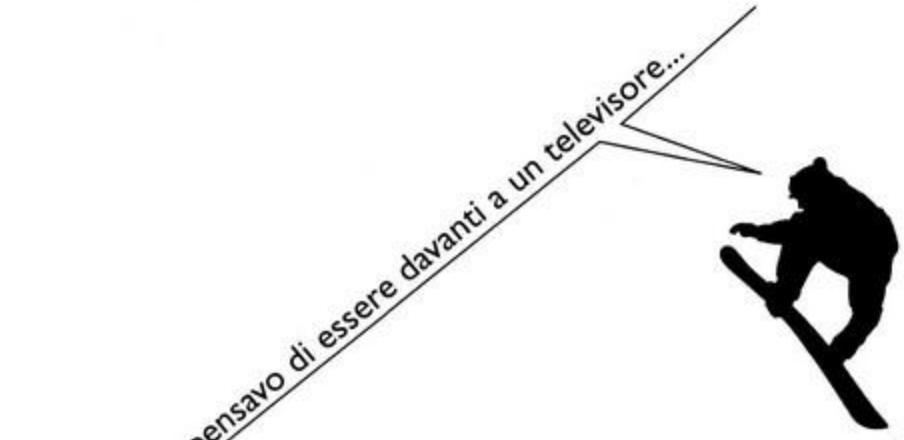
GRAFICA	75
SONORO	70
GIOCABILITÀ	68
LONGEVITÀ	70

Ok, genere magari di nicchia, ma anche in un campo ristretto come quello delle avventure si possono trovare elementi migliori, seppur con diverse ambientazioni. Sarà perché la Grolier prima faceva solo enciclopedie e questo è il loro primo tentativo di gioco? Sarà che pare un prodotto adatto più che altro al mercato PC? Chissà... Il fatto è che su PlayStation lascia molto a desiderare...

ECCEZIONALE NOVITA'



IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE



SNOW EXTREME BREAK

Extreme Snow Break non e' un semplice racing con lo snowboard, gli sci e lo skibob. Anche perche' quando ci si tuffa a 180 chilometri orari in un canalone di neve, di semplice c'e' molto poco. Con piu' di 50 km di piste, cinque differenti play mode e possibilita' di sfide tra due giocatori, Extreme Snow Break vi fara' provare l'emozione dello sci spinto all'estremo.

PlayStation

MICROÏDS

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Per informazioni: tel. 02/89429049 - fax 02/89429056

MEDIUM

REVIEW

ACTIVISION

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

PIATTAFORME DISTORTE

87

GIOCATORI 1

PITFALL 3D

BEYOND THE JUNGLE

DOPO L'OTTIMO THE MAYAN ADVENTURE, HARRY PITFALL JUNIOR È PRONTO A ESORDIRE NELLO SPLENDORE DEL 32 BIT. DOLBY SURROUND ESCLUSO...

Non vorrei fare la parte del predicatore a tutti i costi, vestire i panni del "veterano per forza" o del giocatore di vecchia data pronto a istruire e a catechizzare i più giovani con paroloni e aneddoti da saloon. Però, per quanto mi sforzi, non ci riesco: il nome Pitfall fa nascere in me delle emozioni e vengono alla luce dei ricordi che pensavo remoti a tal punto da averli dimenticati. Non è così e mi dispiace per voi lettori che dovrete sorbirvi il mio sproloquio a ruota libera per le prossime quattro pagine.

Nel 1982, la stragrande maggioranza di voi lettori probabilmente cercava di capire per quale motivo si prendeva una manica di botte dai propri genitori per avere "evacuato" nelle mutande, senza peraltro indossare "argini" di sorta. Insomma per farla breve, nel 1982 la stragrande maggioranza di voi lettori si cacava (giusto per utilizzare un termine apparso in una pubblicità, guarda un po', per la promozione di un videogioco...) ancora addosso. O, nella migliore delle ipotesi, utilizzava ancora il ciuccio [un po' come facevi tu, nel 1982, eh Mao? NdAlex].
Cosa c'entra tutto questo con un videogioco ve lo spiego subito, senza darvi nemmeno il tempo di porre preventiva domanda. Il Pitfall 3D di cui sto scrivendo la recensione è solo l'ultimo di una serie storica, serie che ebbe appunto inizio nel lontano 1982, per mano di una persona che tuttora reputo uno dei miei miti giovanili più influenti: David Crane, ma per saperne di più sul suddetto signore e sulla genealogia di Pitfall, vi rimando all'apposito box.
Sappiate, almeno per il momento, che David Crane sta al mondo dei videogiochi come Albert Einstein sta alla teoria della re-

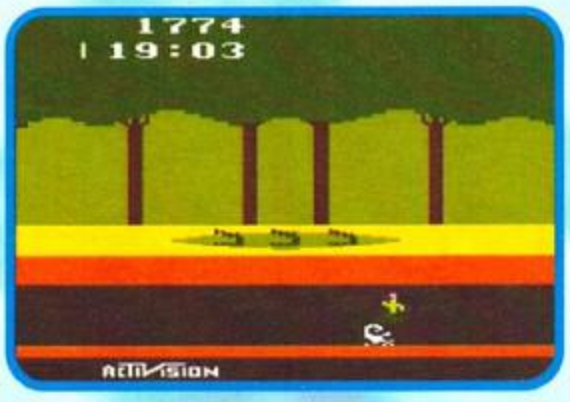
latività... E questo solo per potere continuare a leggere tranquillamente le successive righe.
Ah, un'altra anticipazione sulla retrospettiva: sapete chi fu uno dei soci fondatori della Activision? Vi do un indizio: comincia per D e finisce per avid Crane...
Bene, terminata questa introduzione doverosa, vediamo un attimo questo benedetto Pitfall 3D un gioco che, a causa del suo periodo di gestazione infinito, avevo perso ogni speranza di vederlo: inutile dire che la preview del mese scorso mi ha decisamente ringalluzzito e che la recensione che sto scrivendo è l'epitaffio a un'ansia che si faceva paurosamente largo ogni volta che si accumulava un mese di ritardo senza vederne traccia.
Ora che finalmente Pitfall 3D è giunto al capolinea (nel senso che è stato finalmente terminato), sono pronto a scriverne la recensione non solo in veste di esperto ma anche di inguaribile nostalgico (penso di averne fatto avere assistito a un

una malattia dei primi due episodi durante la mia infanzia, infanzia che tutto sommato si trascina fino a ora..).
Una volta terminato il breve caricamento e altrettanto breve filmato introduttivo, ci si ritrova davanti al canonico menu iniziale. Le sorprese cominciano subito, grazie alla presenza della demo di Vigilante 8 (del quale trovate un reportage nelle prime pagine della rivista: che ganzo che sono...).
Le opzioni non sono nulla di speciale, tanto vale cominciare subito, perciò pronti e via!
Se devo essere sincero, durante il caricamento del primo livello, inframmezzato da fumetti statici che spiegano in maniera concisa ma esauriente lo scopo della nostra missione, non avevo ancora idea di che cosa mi sarei ritrovato davanti e l'impatto non è stato comunque dei più felici. Abituato a vedere un gioco bidimensionale composto da bitmap e pixel è una cosa e già feci non poca fatica ad accettare il remake, seppure parziale, di The Mayan Adventure.
Ma questa volta lo shock è stato davvero troppo forte.
"Allora io sono il tipo con la giacca di pelle e l'alabarda spaziale in mano – qual è il tasto del salto? Ah, questo... – SBRANG! Morto..." – "Ok, ripartiamo: ora

DURARE PER SEMPRE OPPURE FINIRE

Harry Pitfall è una leggenda ed è stato il primo personaggio digitale a godere di una vera e propria identità, sviluppatasi nel corso degli anni e con l'avvento di ogni capitolo. Ma dalla prima apparizione, sono passati davvero un sacco di anni ed è per questo che il buon Harry è stato mandato in "pensione" dalla Activision, dopo essere stato la star incontrastata di Pitfall! (1982), Pitfall II (1984) e Pitfall: Lost Caverns (1987). Dopo anni di silenzio Pitfall è tornato sui nostri monitor nel 1995 con The Mayan Adventure ma, sorpresa sorpresina, il protagonista non era più il Pitfall che noi conosciamo bensì il suo rampollo, Harry Pitfall Jr. Mentre Pitfall Sr affrontava caverne e giungle senza la minima arma, il figlioccio, dopo la prima esperienza con una fionda, si presenta anche in questa seconda avventura equipaggiato di un bel piccone da minatore (alla faccia delle armi convenzionali!).
La serie di Pitfall ha vissuto molteplici incarnazioni, passando dagli esordi dell'Atari VCS2600 (il primo vero sistema casalingo dedicato esclusivamente al gioco) fino a conquistare le piattaforme a 8 Bit (Commodore 64), i coin-op (girando sull'oramai vetusta motherboard della Sega, denominata allora System 8 sviluppata anche per Wonderboy Deluxe...) e, infine, le console a 16 bit e i PC (The Mayan Adventure, tra l'altro uno dei primi titoli a essere progettati per girare esclusivamente sul sistema operativo che nel 1995 si era affacciato con prepotenza sul mercato, il Windows '95 che sicuramente tutti conoscono...).
E ora, con Pitfall 3D: Beyond The Jungle, la Activision cerca di protrarre nel tempo una delle più affascinanti e durature saghe che siano mai state concepite. Tentativo riuscito? Ai posteri l'ardua sentenza...

prendo quell'aggeggio blu che gravita a una cinnquantina di centimetri dal pavimento. Uhm, un diamante, chissà a cosa serve..." – "AAAAHHHHRG, uno scorpione gigante mi ha preso con la coda e mi sbatacchia la



faccia sul selciato! Ora ti ammazzo! – SWISH SWISH – Nespole, non riesco a centrarlo noooo, non ancoraaaa – SBONG SBONG". "E se provassi ad abbassarmi? Seee, figurati se si può..." – "Tasto R1 idio-

taaaa!". – SWISH SWISH ZAC – il crostaceo ha salutato...".
"OHHH, finalmente delle liane alle quali aggrapparsi, proprio come nel vecchio Pitfall! Ora va decisamente meglio... SWUSCH SWUSCH – Ora mi appendo all'altra liana e...

SBRANG. Morto".
"Eh no, qui c'è qualcosa che non va... Ahhh, capisco, il salto alla liana successiva non è obbligato e posso decidere, da appeso, di spostarmi su uno dei quattro assi esistenti per raggiungere altre zone!". "Che bella storia, stai male...".
"Ehi, cosa ci fa una memory card in cima a un tempio maya (o a qualcosa che ci somiglia parecchio)?" – "Che pistola, a salvare la posizione di gioco, che domande cretine che mi faccio ogni tanto...:".
"Wow, guarda quella roba azzurra sul pavimento, chissà a cosa serve..." – "Voloooooooo, SBRAAANG. Morto".

IL MIO NOME E' CRANE, DAVID CRANE...

Come già accennato all'interno della recensione, il nome di David Crane è indissolubilmente legato alla dinastia di Pitfall, ma anche al marchio Activision, essendo stato uno dei membri fondatori.
L'esordio di David sulla scena del mercato videoludico, ai tempi (1982) allo stato puramente embrionale, avvenne con Pitfall per Atari VCS 2600 e seguì nel 1983 la realizzazione di Decathlon: questo ultimo gioco coniò un nuovo modo di intendere i giochi (anche se Andrew Spencer con il suo calcio per Commodore 64 restò incontrastato per parecchi anni...) sportivi, creando le simulazioni multievento e presentando quello che in gergo viene definito "waggling", ovvero lo smanettamento, croce e delizia dei videogiocatori di tutto il mondo...
Dopo Decathlon, David Crane (quando ancora i giochi venivano concepiti e realizzati da un'unica persona, stile che ha contribuito a creare il mito di persone come Jeff Minter, Tony Crowther) si lanciò in un'altra opera che spacco il mondo videoludico, ovvero il tie-in di Ghostbusters, gioco che comunque a me è sempre piaciuto. Il buon David ha anche collaborato con la Sega per la realizzazione del coin-op di Pitfall.
Paradossalmente, l'ultima apparizione di David Crane è stata in un videogioco peraltro prodotto dalla Empire e apparso solo su PC: sto parlando di Dreamweb, un'avventura tarantolata e cervellotica in cui il protagonista deve uccidere, tra i tanti, anche una rockstar di nome David Crane... Sarà stato un caso? Secondo me no. E con questo ho davvero terminato.

Questo è, in sintesi, quello che potrebbe succedervi giocando a Pitfall 3D.
L'impatto con il tridimensionale è stato veramente devastante perché, al contrario di Pandemonium o Crash Bandicoot, qui esiste la profondità, le telecamere ogni tanto cambiano l'inquadratura e via discorrendo. Insomma, gli unici elementi comuni con il Pitfall originale sono rimaste le liane e i buchi che si aprono e si chiudono come le sabbie mobili.
Pitfall 3D non è un brutto gioco, anzi,

ma a tratti risulta essere veramente approssimativo, nel senso che sembra mancare qualcosa alla grafica in alcuni punti davvero scarna e imprecisa... I combattimenti poi, che veri combattimenti non sono, lasciano un po' perplessi a causa delle animazioni che lasciano intravedere la mancanza di parecchi frame sia da parte del protagonista principale che dei nemici. Tutto sommato però, Pitfall 3D risulta essere un gioco godibile, ma sicuramente non un classico, a causa dei succitati difetti.

Se vi piacciono i platform, se pensate che la vita sia fatta di salti e ostacoli di ogni sorta, Pitfall 3D: Beyond The Jungle potrebbe anche piacervi. E se non avete mai giocato l'originale, sappiate che nel gioco è nascosta la versione per Atari VCS 2600 (che originalità, l'avevano già fatto con The Mayan Adventure...).

Ah, un'ultima cosa. Vi dice niente Bruce Campbell? La frase "Dammi un po' di zucchero baby" vi riporta in mente una campagna contro il diabete? Allora non potrete apprezzare la voce del personaggio principale, donata dal fenomeno che ci ha deliziato con l'Armata delle Tenebre: a lui l'Oscar, altro che Di Caprio!

Andrea "Guivarc'h" Della Calce

PLAYSTATION

GRAFICA	87
SONORO	89
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	84

La domanda che mi è sorta spontanea più di una volta è stata: ma era proprio necessario intaccare un mito? La risposta è ni, nel senso che una forse migliore realizzazione tecnica avrebbe giovato all'intera produzione... Comunque Pitfall 3D darà del filo da torcere a tutti gli amanti dei platform, fosse solo per i suoi venti livelli! E poi c'è la sfida di trovare il Pitfall originale...

PARLATO IN ITALIANO

PlayStation TM

ELECTRONIC ARTS™ by CTO
http:// www.cto.it

© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts ed il logo Electronic Arts sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts U.S. e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati. PlayStation e sono marchi registrati Sony Computer Entertainment Inc. Automobili Lamborghini, Diablo SV, ed i loghi associati sono marchi registrati di Automobili Lamborghini S.p.A.

REVIEW

MIDWAY

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

PLATFORM TRISTE

79

GIOCATORI 1

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO

LO DICO QUI DAVANTI A TUTTI E UFFICIALMENTE: MORTAL KOMBAT MI HA STUFATO.

Ma basta, sono ormai anni e anni che ci portiamo in giro Mortal Kombat, ormai è passato per tutte le console e tutti i computer (anche se per Macintosh ancora non si è visto), e qual è stata la sua massima evoluzione? Diventare una sorta di ibrido tra Kung Fu Master (te lo ricordi? Che bello era!) e uno qualsiasi dei platform usciti per il Commodore 64 qualche decennio fa.
Ma dico io, a che serve tutto ciò? Non metto in dubbio che il mondo di Mortal Kombat possa ancora affascinare qualcuno, io ad esempio, non appena uscirà il film, correrò a vederlo (il primo Mortal Kombat the Movie mi piacque parecchio), ma già ci dovremo sorbire Mortal Kombat 4 attualmente in fase di sviluppo; se poi nell'attesa dobbiamo pure essere scocciati da tappabuchi come questo, beh, non credo che nemmeno avrò voglia di andarmi a vedere la pellicola al cinema.
Comunque, vediamo un po' di sprecarci per i pochi appassionati di questa interminabile saga, spiegando brevemente quello che dovrai fare: Sub-Zero non aveva niente da fare

e allora è stato chiamato per salvare il mondo da alcuni fallimenti di persone che chiaramente se ne vogliono impadronire. Ovviamente il caro Sub-Zero, che tutto sarà, tranne che un eroe buono, non poteva prendere l'aereo e andare a far fuori i malintenzionati, no, lui doveva farsela a piedi da migliaia di chilometri affrontando pericoli di ogni sorta e nemici (tutti uguali) prima di giungere davanti ai tamarristi.
La trama (e anche lo svolgimento), appartiene al più classico dei platform classici; ma calma, stiamo pur sempre parlando di Mortal Kombat, il cui unico merito che gli riconosco è quello di aver fatto parlare di sé a causa della violenza e delle scene cruente che contiene; il gioco in questione, quindi, non poteva certo essere da meno, allora evvai di spargimenti di sangue stile macelleria di periferia (le macellerie del centro, com'è noto, non fanno spargimenti di sangue), di colpi proibiti e di fatality eseguibili però solo sul boss di fine livello dopo averlo battuto.
Il difetto più grosso di tutto l'ambaradan, comunque, non è la struttura di gioco vista e rivista o la poca voglia di proseguire per vedere altri livelli, bensì la mostruosa difficoltà di gioco, che ti porterà all'esasperazione già dal secondo livello.
I cari programmatori della Midway, infatti, dopo aver optato per una visuale di gioco totalmente bidimensionale, hanno deciso di inserire delle piattaforme il cui movimento avviene in profondità; il risultato? Che non si capisce quando bisogna saltare sulle piattaforme, perché non c'è nessun punto di riferimento che possa venirti incontro; che so, sarebbe bastata un'ombra, ma le piattaforme sono sospese nel vuoto, quindi l'ombra te la puoi anche scordare.
Ovviamente una mancanza del genere influisce in maniera estremamente pesante sulla giocabilità, e a poco servono le nove vite disponibili o i numerosi continue, perché la frustrazione ti assalirà comunque e implacabilmente.
La grafica non è malvagia, è in bitmap per quanto riguarda i fondali e digitalizzata per gli sprite; quello che sicuramente bisogna rimproverare ai programmatori è la scarsa fantasia che hanno utilizzato per disegnare i nemici che ti verranno contro... sono tutti uguali; e soprattutto per aver calcolato le collisioni tra sprite in maniera oscena, praticamente riuscirai a prendere a pugni un avversario lasciando tra te e lui un centimetro buono. Probabilmente per motivo di spazio, poi, l'introduzione animata in FMV presente per la versione PlayStation è stata sostituita su cartuccia con delle semplici schermate statiche e un commento scritto stile fotoromanzo... in quei momenti mi è parso di essere tornato ai tempi del Super Nes.
Che altro dire di un gioco che secondo me piacerà (e nemmeno tanto) solo ai grandi appassionati di Mortal Kombat? Beh, il sonoro non è malvagio (almeno quello) e il sangue potrai raccoglierlo a secchiate; se per te questo può bastare, hai trovato il gioco della tua vita.

Raffaele Sogni

SUB-ZERO
Grandmaster, in honor of the Lin Kuei,
I bring you this sacred Map of Element

NINTENDO 64

GRAFICA	81
SONORO	85
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	80

Sarò chiaro e conciso in questo giudizio finale: questo gioco non mi ha entusiasmato perché è frustrante, è poco divertente e non aggiunge niente (ma niente in assoluto) al panorama video ludico per Nintendo 64. Certo, c'è sangue a fiumi anche quando si pesta il piede dell'avversario, e l'idea di inserire qualche mossa presente nel Mortal Kombat a incontri non è malvagia, ma anche in Splatter House per Mega Drive c'era sangue a fiumi, ma non mi piaceva lo stesso.

Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:

LEADER · C.T.O. S.p.A. · SONY PlayStation · HALIFAX · Software&co. · BMG INTERACTIVE · MEDIUM · DLI MULTIMEDIA · 3D PLANET

e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:

Sweetware
THE GLOBAL DISTRIBUTOR

SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. ED INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 16 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE.**

CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHI. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRIRLO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975
Internet: www4.iol.it/sweetware - e-mail: sweetware@iol.it

PSYGNOSIS

RASCAL

PLATFORM TRIDIMENSIONALE

83

GIOCATORI 1

Rascal

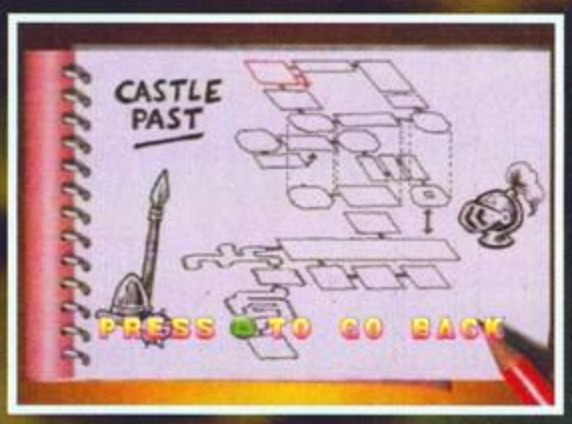
IERI STAVO CAMMINANDO PER UNA SELVA OSCURA (LA MOGLIE DELLO SCURE), QUANDO PERSI LA RETTA VIA; BEH, A DIRLA TUTTA, LA STRADA ERA DI MONTAGNA, QUINDI TUTTA CURVE (DICIAMO COME UNA MISS).

Comunque, cammina cammina, non mi vado a perdere? Incredibile, come si fa ad andarsi a perdere? Per andarsi a perdere bisogna sapere dove si trova perdere, ma allora come si fa a non raggiungere la meta? Beh, più che metà era un intero, o forse era un mezzo, ma se tale fosse stato, io non avrei dovuto camminare, ma essere seduto, magari su un pullman, o su un bus, o su un sub.
Invece mi persi camminando, e questo mi lasciò un po' perplesso. Dov'ero? Chi ero? Perché ero? Ma ero? E se non fossi stato? Beh, in uno stato dovevo pur trovarmi, visto che tutto il mondo è composto di stati, ma come trovarsi in uno stato se mi ero perso? Comunque, una cosa era certa: mi trovavo in uno stato pietoso.
Ben presto presi coscienza della mia situazione, ma poverina la mia situazione, come avrebbe fatto ora lei senza la sua coscienza? Gliela restituii subito, sperando che mi aiutasse a ritrovar la strada smarrita; che sbadato sono, ho sempre dimenticato tutto in giro: portafogli, bambini, e una volta addirittura un Mao a cavallo a un bue, ma una strada non mi era davvero mai capitato.
Proseguii comunque in una direzione a caso, sperando che portasse verso casa, ma certe cose non succedono a caso, specie a uno come me, da molti chiamato coso, a volte giustamente, altre così, per caso.
Passarono minuti, ore, pedoni, cavalli e alfieri "Scacco al re!" esclamai io, ma nessuno c'era per ascoltarmi, o meglio uno cera, ma solo mobili antichi, quindi non faceva testo.
Il ceratore, però, rimase molto colpito dalla mia affermazione così intelligente e svenne per dodici minuti; al suo risveglio, ancora commosso per la bella avventura, mi indicò

la direzione da seguire; sbagliai, invece di seguire la direzione, pedinai la segreteria che mi pareva più carina, e questa, dopo avermi preso a calci, acconsentì a sposarmi.
Era chiaramente un matrimonio d'interesse il suo, tanto più che l'interesse che io nutrivo per lei mi costava parecchio; mangiava solo caviale il cucciolo, e cresceva a vista d'occhio e più cresceva e più maturava e più maturava e più voleva essere nutrito.
Salì al trenta per cento, ma fortunatamente morì senza destare alcun interesse (dormivano tutti della grossa quella sera).
Chiesi il divorzio e l'ottenni, anzi, avevo talmente ragione che lo novenni per decenni.
Ben presto ritrovai casa, o meglio, me ne comprai una lontano da strade e selve. Era una casa strana, proprio come quella di questo gioco.

Ed è proprio da una casa che il nostro simpatico amico Rascal dovrà cominciare la sua avventura [grazie a Dio hai finito. NdAlex]; il gioco in questione, infatti, ti vedrà cominciare la tua avventura in un villino su due piani, tutto pieno di porte (anche se con poche finestre), entrando nelle quali, accederai ai rispettivi livelli. Nelle varie stanze che poi ti introdurranno al livello, non potrai entrare a caso: l'ingresso avverrà grazie a chiavi del medesimo colore della porta, che ti verranno consegnate a mano a mano che terminerai i livelli precedenti; quello che voglio far capire, insomma, è che non potrai girare per l'abitazione scegliendo i livello da affrontare, ma dovrai seguire uno schema prefissato.
Ogni volta che avrai terminato una stanza, ti verrà data la possibilità di salvare la posizione, ma non prima. Anche all'interno dei livelli è stato adottato il sempreverde sistema a chiavi; anche qui, infatti, per trovare la porta che ti farà terminare il livello, dovrai entrare in alcune stanze nelle quali potrai accedere solo se in possesso di determinate chiavi, che reperirai in giro per il livello stesso.
Ma non è finita qui, non potrai passare allo stage successivo se non avrai raccolto tutti i pezzi di una clessidra, che troverai sparsi per il livello o custoditi da alcuni nemici che comunque non dovresti avere grosse difficoltà ad eliminare.
Andando a guardare la realizzazione tecnica, le perplessità estetiche più o meno equivalgono alle certezze strutturali.
Prima di iniziare a giocare ti verrà proposto di scegliere il sistema di controllo, se normale o analogico; ebbene, quest'ultimo, dai retta a me, lascialo perdere; a quanto pare, infatti, i programmatori non hanno nemmeno tentato di giocarvi, semplicemente lo hanno inserito come opzione; non si spiega altrimenti una totale impossibilità di muovere decentemente lo sprite principale; il comando analogico non tiene conto della posizione di Rascal, finendo quindi per farlo muovere nella direzione opposta a quella desiderata o facendolo comunque mancare di precisione.
Lascia perdere; fortunatamente, comunque, il controllo classico va più che bene, quindi il problema non si pone. Oddio, a metterti in difficoltà a questo punto non saranno più i comandi (comunque sia, avrai bisogno di qualche partita per impratichirti a dovere), bensì la visuale di gioco; spesso infatti, non ti

permetterà di vedere dove stai andando o dove devi saltare, semplicemente ruoterà per fare scena, ma al momento di diventare funzionale, riuscirà solamente a impedirti di avere una visione di ciò che ti attende da lì a un centimetro. Ovviamente è l'unica visuale disponibile, quindi rassegnati ad andare sovente alla cieca.
I vari livelli sono discretamente vasti, ma i poligoni che li si spappano che è un piacere compongono, specie quando si sta attraversando un tunnel, evidenziando lacune ed errori di programmazione che la maggior parte degli addetti ai lavori non riuscirebbe a compiere nemmeno volendo. Inoltre la particolare struttura di alcune locazioni è troppo anonima; cosa che, sommata a una discreta vastità del livello, non fa capire se da quel punto si è già passati o meno, obbligando a ripetere più volte o stesso tragitto.



A evidenti pecche estetiche, si contrappongono ambientazioni indubbiamente pregevoli, come le sezioni ambientate nell'acqua o alcuni effetti di trasparenza; certo, questo non basta sicuramente per rivalutare nel suo insieme tutta la parte grafica, ma di sicuro non lo relega nelle produzioni completamente negative.
La giocabilità mi ha lasciato (come del resto tutto il gioco) un po' perplesso: non si può dire che non sia divertente girovagare per le varie ambientazioni, anche perché la difficoltà è ben calibrata e avanzare è piuttosto facile anche se divertente; purtroppo, però, il sistema di controllo tutt'altro che funzionale, le inquadrature che non seguono lo sprite ma se ne vanno in giro facendo spesso sbagliare un salto o l'attacco a qualche nemico, e la frustrazione che subentra quando non si riesce a imbroccare una piattaforma con l'inevitabile morte, non mi aiutano certo a considerare valido un prodotto che, con tutta la buona volontà, posso consigliare solo ai grandi estimatori dei platform in 3D.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	79
SONORO	82
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	88

Non si può dire che non mi sia divertito a giocare a questo Rascal; certo, la programmazione nel suo insieme lascia molto a desiderare, e credo che il PlayStation ci abbia abituato a ben altri livelli qualitativi; sta di fatto, comunque, che non è completamente malvagio questo Rascal, e che se si riesce a superare il primo impatto negativo, potrebbe anche starci dentro qualche oretta di gioco.

Ecco Masters of Teräs Käsi™, gioco di combattimento frenetico tra 9 personaggi della saga di *Guerre Stellari*™ e una nuovissima "cattiva" maestra nell'antica arte marziale del Teräs Käsi™. Combatterai in 9 diverse arene piene d'azione. Sarai coinvolto in combattimenti con le armi o corpo a corpo. Utilizzerai spade laser, blaster, lanciafiamme e asce nel conflitto definitivo. Nemmeno l'impero aveva mai colpito così duro. www.lucasarts.com

© 1998 Lucasfilm Ltd. & ™. Tutti i diritti riservati. Utilizzo sotto autorizzazione.

LA GALASSIA E' LONTANA, LONTANA.

IL COMBATTIMENTO E'QUI ED ORA.

STAR WARS MASTERS
OF TERÄS KÄSI

by CTO
http:// www.cto.it

ACQUIRE/SONY MEJ

TENCHU

SIMULATORE DI NINJA

91

IMPORT

GIOCATORI 1

REVIEW

NON SENTO IL MORSO FREDDO DEL VENTO DEL NORD MENTRE ASPETTO, ACQUATTATO TRA DUE BARACCHE DI LEGNO, CHE LA GUARDIA SI ALLONTANI. STUPIDO SAMURAI, CON IL SUO STUPIDO SENSO DELL'ONORE: SE SOLO SAPESSE CHE MOSTRO STA DIFENDENDO, CON IL SUO PREZIOSO ONORE, COMMETTEREBBE SEPPUKU QUI E SUBITO.
MA L'ONORE E LA GIUSTIZIA AVRANNO LA MEGLIO – A QUALUNQUE COSTO

L'idea dell'onore e della giustizia nell'azione singola, dettata dal duro codice dei samurai, è sicuramente affascinante. Per un attimo, però, vorrei cercare di spezzare una lancia in favore del ninja (a prescindere dall'infatuazione adolescenziale di cui siamo tutti un po' vittime): se ci pensate bene, questi personaggi semi mitici altro non sono che degli assassini prezzolati e, in quanto a tecniche e filosofia del combattimento, si avvicinano più ai moderni corpi speciali che non ai valorosi cavalieri o agli orgoglioso samurai, gonfi di onore, lealtà e regole. L'unica legge di cui avevano bisogno era: fare il lavoro nel minore tempo possibile, con il minore numero di problemi. Praticamente dei SEAL del Giappone medievale. C'è da dire che, comunque sia, le loro figure non sono mai state positive, appunto perché i ninja erano privi di onore, pronti a uccidere qualcuno alle spalle e così via. In questo gioco, però, pare che i protagonisti (se ne può utilizzare solo uno, però

sono comunque due) mirino a un buon fine generale, senza preoccuparsi di come lo raggiungono – sacrificano l'onore spicciolo per ripristinarne uno maggiore: il fine giustifica i mezzi... Spiegato un modo di accettare mo-

ralmente quello che si deve fare in questo gioco, passiamo alla recensione: la storia vede la figlia del vostro signore rapita dal cattivo di turno, un servitore di poteri malvagi, servito da eserciti di soldati, preti, samurai, ninja e altri personaggi, tutti sedotti dal potere, dal male. Il vostro compito sarà quello di indossare i panni di uno dei due ninja al servizio del padre della rapita e

partire per liberarla, facendovi strada a suon di duelli e assassinii attraverso otto livelli. I due personaggi sono Rikimaru, un maschietto, e Ayame, una femminuccia. A parte l'aspetto, e in minima parte la velocità, non hanno grosse differenze sostanziali nella capacità operativa, per cui si tratta principalmente di gusti.
Lo scopo della missione varia di livello in livello: nel primo dovrete eliminare il capo di un clan, nel secondo dovrete recapitare un messaggio, nel quinto (se non vado errato) dovrete assassinare il capitano di una nave pirata e via dicendo. Quello che non cambia è la vostra modalità operativa: siete dei ninja e in quanto tali (Alex Drastico docet) dovete agire nel segreto, in incognito...
In termini videoludici la cosa è stata tradotta in maniera molto realistica: il vostro punteggio sarà dato da una combinazione di assassinii (90 punti per persona eliminata in silenzio e senza essere visti dalla vittima stessa), uccisioni inevitabili (5 punti), avvistamenti (partite con una base di 400 punti e ne perdete un tot ogni volta che venite individuati) e uccisioni di innocenti (30 punti in meno per ogni innocente – passante, geisha o altro che sia).
Le mosse per il combattimento a disposizione dei nostri hanno una gamma piuttosto ristretta, che viene ampliata durante le eliminazioni silenziose (ma volete mettere la soddisfazione di lasciarsi cadere silenziosamente da un tetto alle spalle del samurai di guardia e tagliargli la gola?);

per quanto riguarda il resto potrete arrampicarvi grazie a un rampino, accucciarvi, rimanere appesi per le braccia (per i piedi era scomodo), saltare, nascondervi dietro gli angoli, ballare la giga...
Le armi e gli oggetti che potrete utilizzare,

a parte la spada per lui, i doppi coltelli per lei e il rampino di default per entrambi, van-

no dal gas soporifero a quello lacrimogeno, dalla bomba alla mina fino ad arrivare, e qui si tratta di armi segrete ottenibili solo facendo più di 400 punti per livello (ogni livel-

lo ha una propria arma), a incantesimi di travestimento e teletrasporto, a fiammate che scaturiscono dalla spada e via così, nella migliore tradizione leggendaria sui ninja. In ogni caso è anche presente una modalità di allenamento, giusto per impratichirsi con i comandi dell'eroe/eroina. Passiamo ora ai dettagli tecnici... La grafica si rivela piacevole anche se dimostra due difetti principali: uno è rappresentato dalla gestione della telecamera, a volte in posizione non ottimale per permettervi

di vedere da dove sta arrivando un attacco o per darvi la possibilità di vedere altro che il personaggio; il secondo difetto, comune a tutti i prodotti del genere, è la tendenza delle texture a non rimanere al loro posto o al divenire improvvisamente trasparenti – si è visto in Tomb Raider, in Bushido Blade e si vede anche in Tenchu; i personaggi, principali e non, sono realizzati bene e l'architettura dei livelli è coerente con l'aspetto delle costruzioni dell'epoca, mentre le animazioni dei protagonisti nei combattimenti e durante l'azione sono ottime. Il sonoro si difende veramente

bene, con musiche che riescono a catturare l'atmosfera, a volte piena di tensione, altre

addirittura angosciante, della situazione in cui vi trovate e gli effetti sonori svolgono il proprio compito egregiamente. La giocabilità è a mio avviso assicurata da tutta una serie di fattori, primo fra tutti la nuova tipologia di gioco (è praticamente un incrocio tra i due titoli citati prima, ovvero Tomb Raider e Bushido Blade), assieme all'atmosfera che il prodotto riesce a evocare e alla discreta controllabilità dei due personaggi, con cui non è mai troppo difficile comportarsi da veri ninja. La longevità soffre un po' per un motivo principale: il prodotto è effettivamente limitato a soli otto livelli e, per quanto siano difficili ed effettivamente ben disegnati, non ci metterete molto a terminarli; lo stimolo a continuare a giocare viene garantito dai due personaggi e dalle armi segrete, ottenibili nei vari livelli superando i 400 punti (cosa che sono riuscito a fare solo una volta, pur avendo terminato il gioco in sole 4 ore) e dalla sfida rappresentata dalla possibilità di fare sempre meglio, di non essere visti nemmeno una volta in un livello e via dicendo.

...

L'ultimo duello mi è costato veramente troppo. Non sono di certo estraneo alla magia, ma quella spada era tremendamente potente – chissà quali patti oscuri aveva stretto il vecchio cinese per entrarne in possesso. Ora mi restano solo le forze necessarie a sollevare questo masso per fare passare Ayame e la piccola. L'ironia della sorte: dopo averli criticati tanto, mi toccava fare proprio una morte onorevole come quella di un samurai...

Alex Rossetto

PLAYSTATION

GRAFICA	88
SONORO	90
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	87

Mii, non ci posso credere: il mio simulatore di ninja buono liberatore di bambine preferito! Un ottimo titolo, in cui impersonarsi in questi leggendari assassini non diventa solo indispensabile, ma piacevole, e dona longevità al gioco stesso. Non ci sono grosse pecche, a parte le lacune grafiche citate nella recensione. Il sonoro è molto d'atmosfera, la giocabilità è a ottimi livelli mentre la longevità è più che buona. Un prodotto che merita – qualora venga tradotto in inglese vale la pena di aspettare per godersi appieno l'atmosfera.

VR SPORTS

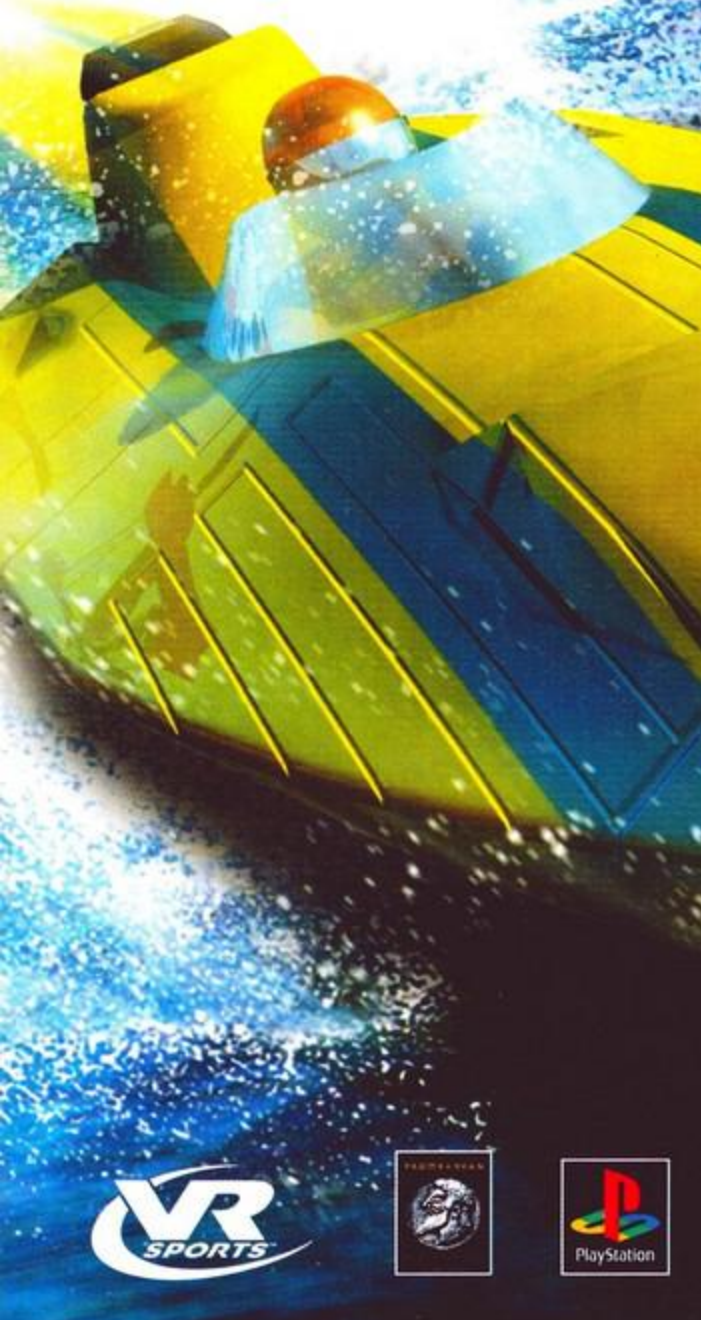
POWERBOAT Racing™

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Sfreccia a bordo di potentissimi motoscafi nella competizione più pazza del mondo!

- Decine di percorsi acquatici ambientati tra canyon, castelli francesi, paludi della Florida, le distese innevate artiche o il porto di New York...
- Diversi motoscafi su cui correre ognuno con caratteristiche diverse.
- Possibilità di giocare in quattro sullo stesso PC grazie all'opzione split-screen multigiocatore.
- Due differenti classi di imbarcazioni: catamarani e monoscocca
- Grande longevità, grazie alle numerosissime variabili di gioco.
- Grafica in modalità VGA e SVGA, con supporto per schede acceleratrici 3D
- Supporto per periferiche di gioco con force-feedback.

Consigliato volante
Gamester



VR SPORTS

PlayStation

PC CD

MANUALE IN ITALIANO

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

www.halifax.it

mondo console

- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN
- NINTENDO 64
- PC CD-ROM

AD **ANCONA**

L'UNIVERSO
DEI VIDEOGIOCHI
È VENDITA PER
CORRISPONDENZA

TELEFONO E FAX

071-54550

IA TRIESTE 9B - ANCONA

Importiamo direttamente
da USA e HONG KONG
ORDINI
24 ORE SU 24

Punto vendita:
LARGO S. COSMA, 2B - ANCONA
TEL. e FAX 071/54856

Monda Console
di Pirozzi Giampaolo

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Grafica: Gianluca Armeni 071/9158920

REVIEW

TREASURE

SILHOUETTE MIRAGE

CURIOSO SPARATUTTO

84

GIOCATORI 1

IMPORT

SILHOUETTE MIRAGE

HO COME LA SENSAZIONE CHE IMPIEGHERÒ PIÙ TEMPO DEL SOLITO A SCRIVERE QUESTA RECENSIONE.

Non che questa recensione l'abbia già scritta altre volte, ma dopo anni di esperienza ho capito una cosa: che non riesco a capire le cose. E' un po' come gli stupidi che hanno tutti la certezza di essere intelligenti, nel momento in cui uno si pone il dubbio, non è più uno stupido. Ebbene, ieri stavo camminando per strada e ho notato qualcosa che in apparenza non aveva nulla di strano, ma che a in realtà celava molti misteri; ebbene, stavo camminando e di colpo ho visto un grosso cane nero e dalla lunga coda, questi, però, non aveva

guinzaglio né padrone al seguito, zampettava allegramente, ma in maniera curiosa; nei suoi movimenti, non sembrava affatto un cane, anzi, muoveva le due zampe anteriori senza alternarle, ma a piccoli saltelli, e quelle dietro si muovevano come per dare una spinta verso l'alto, dando al fondoschiena un movimento sussultorio. Mi avvicino a questo curioso cane che sembrava un incrocio tra uno Schnauzer Gigante e un Dobermann; gli faccio un fischio e questi si ferma, mi guarda con aria interrogativa e noto che aveva gli occhi rossi e vicini. Un

brivido mi ha attraversato la spina dorsale come una cascata smuove le rocce che la trattengono... non era un cane, era un topo!

Veramente, era il topo più grosso che avessi mai visto, lo fissai sbalordito e lui, sentendosi osservato (probabilmente per timidezza), prese e corse via infilandosi nel canale adiacente. Mi sono subito dopo andato ad informa-

re da un amico etologo e, dopo avergli raccontato la mia visione, per niente stupito, ma quasi invidioso mi ha risposto che si doveva sicuramente trattare del raro Topus Cagnaccius, più volgarmente detto Topo Cane per le sue dimensioni; mi ha inoltre detto che anche se molto raro, non è impossibile vederlo nei grossi canali della periferia cittadina e che si ciba sostanzialmente di vitelli o di grandi rettili.
Davvero incredibile, comunque, giuro che non andrò più in giro con le mutande in testa e il cappotto legato in vita per il resto dei miei giorni.

Silhouette è un gioco molto strano, infatti i nemici sembrano un po' dei Topo Cane, ma più piccoli e dalle sembianze diverse. La prima cosa che ho notato di questo gioco, esattamente qualche secondo dopo aver aspettato che partisse l'introduzione animata, è che lo sprite principale (sembrerebbe un maschio, ma non ci metterei la mano sul fuoco, a lui invece sì) è identico all'amico di Memole, come si chiamava? Tommy? Mah, qualcosa del genere, comunque si assomigliano come due gocce d'acqua, magari due grosse gocce d'acqua, ma ti garantisco che è identico. Cosa sto dicendo? E' un problema questo, no, non che non sappia quello che sto dicendo, ma il fatto che me lo chieda sempre più spesso! Questo vuol dire che sto cominciando a diventare consapevole... sarà, ma speriamo di no. Ad ogni modo, a parte lo sprite principale che è molto carino, ma sembra una femmina, quello che dovrai fare in questo gioco non è proprio semplicissimo da spiegare, o meglio forse è più facile da spiegare che da capire, o forse ancora è più facile da spiegare e capire che da mettere in atto nel video gioco. Comunque si tratta di uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale, e fin qui mi sembra che non ci siano grosse difficoltà; il bello (?), però, è che non potrai ammazzare tutti i nemici che ti verranno incontro così, appena li vedrai, ennò, sarebbe troppo facile; il tuo vestitino è diviso in due verticalmente: una parte è rossa e l'altra è blu, mentre ti muoverai solo uno dei due colori si vedrà (verso sinistra rosso, e verso destra blu), i falliti che ti verranno contro, potranno essere uccisi solo se tu sarai del colore necessario, altrimenti dovrai scavalcarli e colpirli nella direzione opposta. Mi sono spiegato? Spero di sì, dopotutto alla fine non è così complicato. Lo stesso discorso varrà anche per i boss di fine livello, che potranno essere colpiti o solo verso destra o solo verso sinistra. Bello eh? Bellissimo.
Il nostro caro Tommy (sempre lui, l'amico

di Memole), oltre a dover stare a pensare da che parte uccidere i nemici, potrà svolazzare a tre centimetri da terra come un aereo senza carburante, saltare e successivamente compiere altri due salti in aria, produrre una sorta di aura, con la quale farà saltare i nemici, e prenderli a pugni in faccia dopo averli "agganciati".
In verità, co-

munque, tutto quello che userai sarà lo sparo (potenziabile) che ti permetterà di tenere a debita distanza i bambini cattivi (ma più che altro le bambine) e quindi di limitare i danni alla tua energia.
Ecco, questo è tutto quello che devi sapere su un gioco che non nasconde poi molto (o forse nasconde molto, ma visto che è tutto in giapponese rimarrà un mistero); tecnicamente non è di sicuro un capolavoro, ma la

grafica supera nettamente la sufficienza, grazie a dei fondali molto nitidi e disegnati egregiamente (fatta eccezione per alcuni); lo sprite principale e più in generale tutti quanti i personaggi presenti, sono a dir poco demenziali ma dotati di pochissimi frame di animazione, il che li fa muovere e morire sempre allo stesso modo... e al giorno d'oggi credo si possa fare di meglio.
La parte sonora è onesta: le musiche sono le classiche da shoot 'em up, quindi molto sostenute come ritmica ma per niente fastidiose, mentre gli effetti si limitano al semplice rumore che provocano le armi quando sparano.
La giocabilità non è malvagia ma di sicuro non mi ha tenuto incollato al televisore; poi mi ha lasciato perplesso il fatto di dover sparare ai nemici in una soia direzione; perché? Per far contento chi? Anche con alcuni nemici ad esempio di Ghost 'N' Goblins si doveva fare una cosa del genere, ma almeno loro avevano uno scudo che li proteggeva dai colpi frontali; qui proprio non c'è alcun pretesto, e questo pesa abbastanza sulla motivazione che spinge ad agire contro i nemici, che poi è traducibile con la linfa vitale dello shoot 'em up.
La totale assenza di una schermata delle opzioni non fa certo aumentare il voto alla longevità, che comunque rimane a livelli discreti grazie a un buon livello di difficoltà e alla voglia di proseguire per vedere quali stupi-

date ci saranno ad accoglierti al livello successivo.
Concludendo credo che questo insolito sparatutto non sia completamente da buttare; dopotutto la grafica (almeno quella dei fondali) non è affatto male e, se ti piace sparare

senza ragione a degli sprite che stanno lì senza saperlo bene nemmeno loro, hai trovato il gioco che fa per te.

Raffaele Sogni

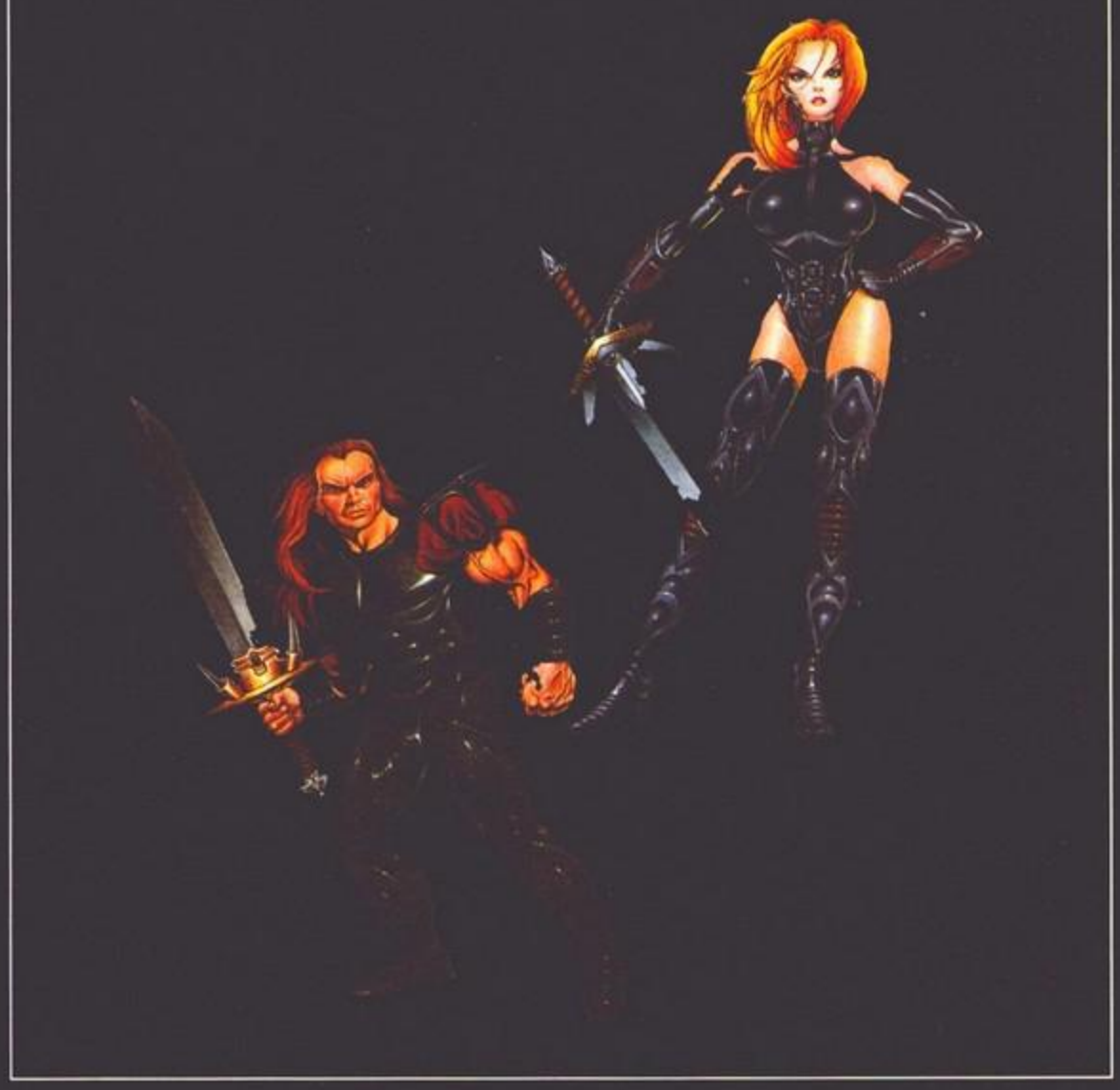
SATURN

GRAFICA	88
SONORO	90
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	85

Quando Marco mi ha anticipato quello che dovevo fare in questo gioco , ho pensato che stesse dando sfogo alla sua velatissima ironia com'è solito fare; invece, una volta che ho toccato con mano la curiosa clausola che impedisce di colpire i nemici da entrambe le direzioni, mi sono reso conto di quanto poco ironico fosse stato Marco in quel momento.
Per il resto il giochino non è affatto male, demenziale quanto basta per far sorridere, e divertente quanto basta per essere portato a termine; certo non diventerà il gioco dell'anno, ma di certo non è negativo.

·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon



EIDOS

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventurati in questi labirinti da incubo.
Emula le gesta dei mitici eroi, alla ricerca di tesori e gloria. Deathrap Dungeon vi immerge in un vero mondo fantasy tridimensionale in cui incontrare folletti, orchi, minotauri ed enormi draghi è assolutamente normale. Scegliete il vostro eroe e partite alla ricerca di enigmi e misteri insoluti.
Utilizzate differenti armi, oggetti e pozioni per sopravvivere e avere la meglio sugli abominevoli orrori che vi verranno scagliati contro. Epici duelli vi attendono, a questo punto è da codardi tirarsi indietro.

- **Una spettacolare avventura fantasy ricca di azione**
- **Grafica dettagliata in un ambiente in vero 3D**
- **Armi e oggetti possono essere trovati per migliorare il personaggio**
- **Decine di missioni differenti**
- **Un bestiatio di mostri senza precedenti, dai piccoli folletti agli enormi draghi e giganti!**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

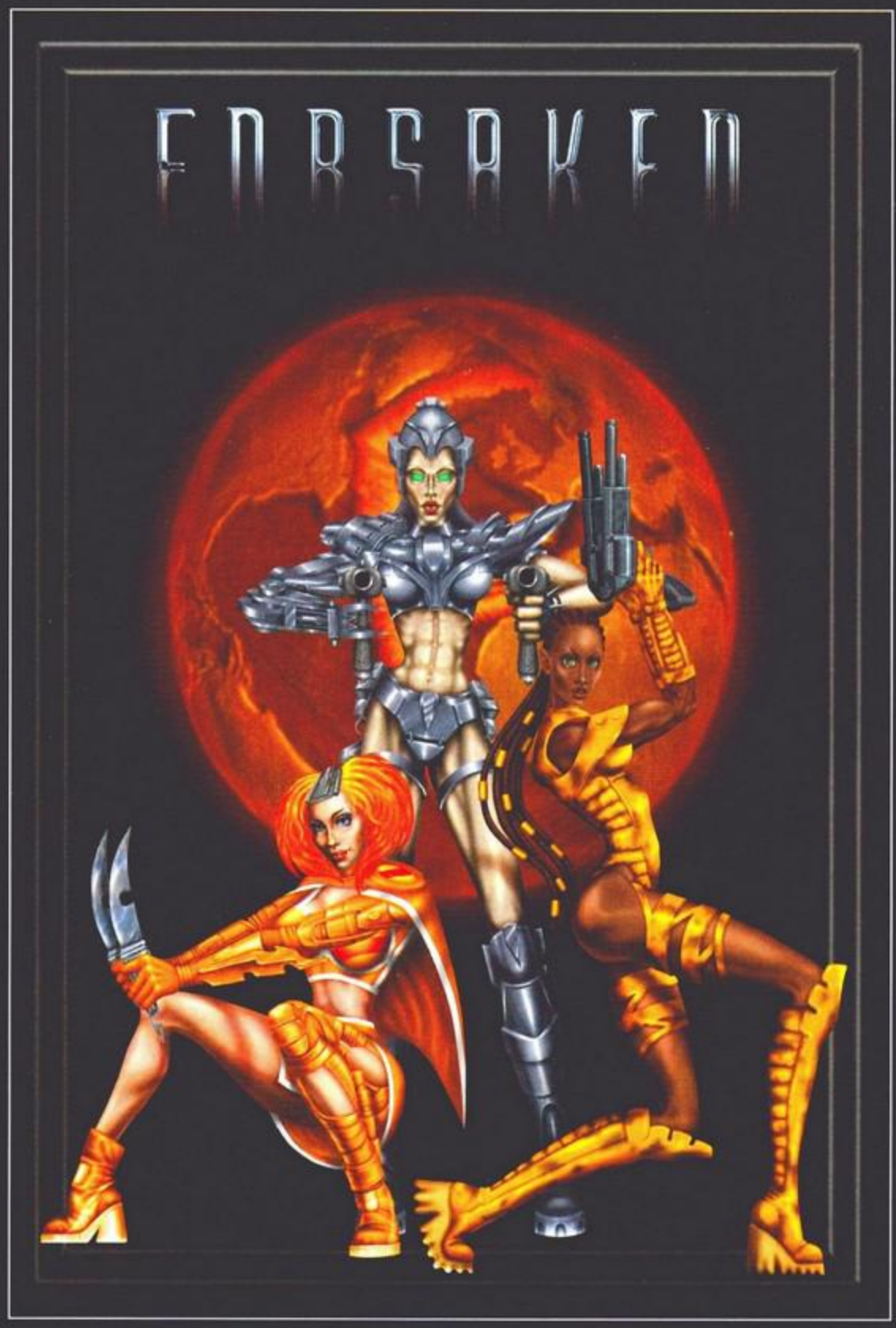
Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.

PC CD

N64

PlayStation

FORSAKEN



probe

Acclaim entertainment

Designed for Microsoft Windows 95

PlayStation

NINTENDO 64

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

La Terra, la culla dell'umanità, ora giace come un relitto dopo un terribile esperimento andato storto. Infatti, nel 2113, la Nemesi del Pianeta terra venne dall'interno... Tutti sulla terra erano convinti che nessuna forza, umana o aliena, sarebbe mai riuscita a superare la barriera di satelliti spia, campi minati satellitari e sistema di difesa controllati da computer sofisticatissimi che pattugliavano le infinità dello spazio circostante.

- **Movimento libero a 360° in ambiente 3D**
- **Più di 30 power up disseminati tra i livelli**
- **Azione multiplayer fino a 15 giocatori**
- **2 giocatori in split screen su PSX**
- **4 giocatori in split screen su N64**
- **15 armi super tecnologiche**
- **Supporto per le schede acceleratrici PC**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Forsaken™ & © 1997 Acclaim Entertainment Inc. All other characters herein and the distinct likeeesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment Inc. ® & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

IREM

R-TYPES

BLASTATUTTO

85

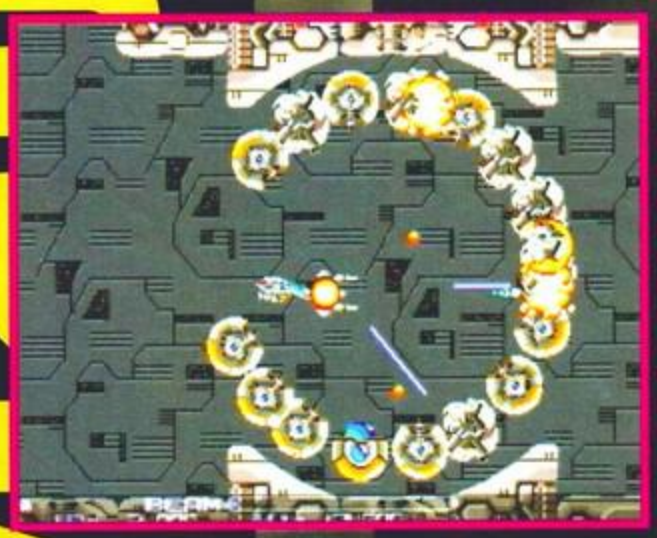
GIOCATORI 1

IMPORT

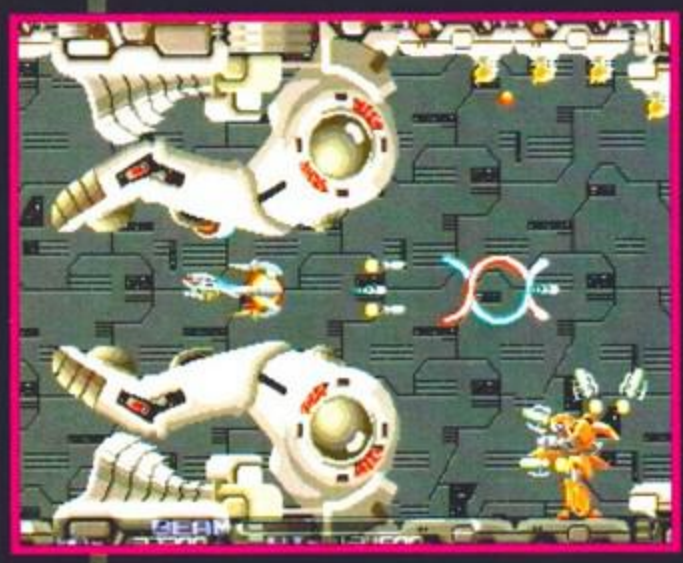
R-TYPES

... E RICORDATE RAGAZZI, L'UNICO ALIENO BUONO È UN ALIENO MORTO!

REVIEW



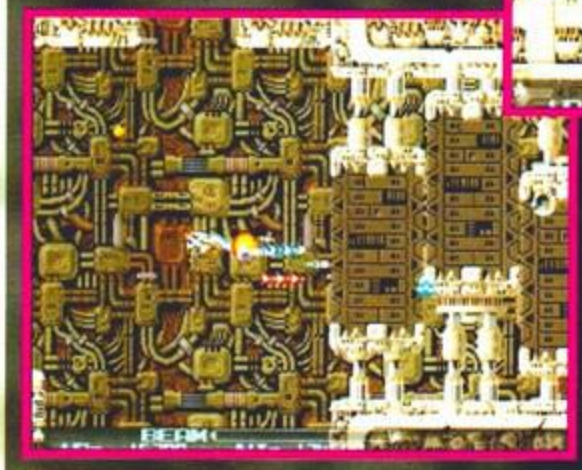
Sono decisamente commosso, non posso negarlo. Non per altro, ma io ci sono cresciuto con questi giochi, in cui l'unico scopo era quello di devastare il maggior numero di entità aliene, potenziando nello stesso tempo la propria astronave all'inverosimile.
Niente sbattimenti, niente trame supercomplesse, niente paranoie: si combatteva così, giusto per farlo o al massimo con il "banale" scopo di salvare la Terra dall'ennesima invasione aliena. Però quello che non sono mai riuscito a capire è perché, con tutti i mezzi e le armi di cui dovremmo disporre, l'intero destino di un pianeta venga comunque e sempre affidato al povero sfigato di turno (noi giocatori in questo caso), alla guida di un'astronavina tristissima e male armata. E non è finita! Mai una volta che ci lancino in battaglia con un armamentario degno di tale nome! No, chissà per quale bizzarra ragione, puntualmente ci toccherà raccogliere dei power-up, nascosti non si sa bene da chi e soprattutto perché, con i quali far fronte ai sempre più devastanti e malvagissimi alienacci bavosi.
Mi ricordo chiaramente che qualcuno abbozzò una scusa banalissima per giustificare queste crociate solitarie: "Un mezzo più piccolo può facilmente passare inosservato attraverso le strette difese nemiche, per colpirne poi i centri nevralgici". Già, così vero che puntualmente appena arrivi nello spazio aereo nemico, ti ritrovi addosso il 99.9 % di tutte le forze d'assalto aliene, oltretutto piuttosto infuriate.
E anche qui un bel mistero: perché mai i nemici dovrebbe schierare un esercito di dimensioni apocalittiche per un unico misero essere umano, pure piuttosto scemo a ben vedere? Mah, secondo me qui sotto c'è il solito magna magna...
Comunque ciò non toglie che gli shoot 'em up, quando ero giovane (anche se Alex è ancora convinto che abbia 17 anni. Magari, aggiungerei io, visto che fra pochi mesi ne faccio ben sei in più. Voi comunque non fategliele notare, altrimenti s'imbruttisce al solo pensiero della SUA, di età)[ha! Io ne ho ancora 21... NdAlex], coprivano tranquillamente una buona fetta di mercato, sia per i coin-op che per i computer (le console a 16 bit erano ancora fantascienza). Del resto chi ha fatto parte della vecchia guardia non potrà aver dimenticato capolavori come Salamander, Nemesis, Delta, Armalyte (il mio preferito di sempre, prodotto da quei geniacci della Thalamus... Oddio, sto diventando proprio malinconico) e Katakis, ovvero la pietra dello scandalo. Perché mai, direte voi? Ebbene, dovete sapere che a quei tempo esisteva una prolifica software house per C=64 e Amiga conosciuta con il nome di Rainbow Arts. Questi mitici tedeschi dapprima frodarono la Nintendo con Great Giana Sister, clone spudorato di Super Mario Bros, e quindi pensarono bene di realizzare un vero e proprio R-Type, con tutti i crismi di questo mondo. Entrambi i titoli riuscirono molto bene, pure troppo, tanto che Nintendo e Irem fecero di tutto per far sparire quelle "bestemmie informatiche" dagli scaffali dei negozi. Giana Sister riuscì in



qualche modo a resistere (per pochissimo tempo comunque), ma per Katakis non ci fu nulla da fare. Il bello però doveva ancora venire.
Quel Natale infatti sarebbe dovuta uscire la vera conversione di R-Type per C=64, prodotta nientemeno che dalla celebre Activision. La verità è che questi non ce l'avrebbero mai fatta, perché mancava il tempo e soprattutto un team di programmazione degno di tale nome. E come dice il proverbio, se non puoi batterli, fatteli amici:

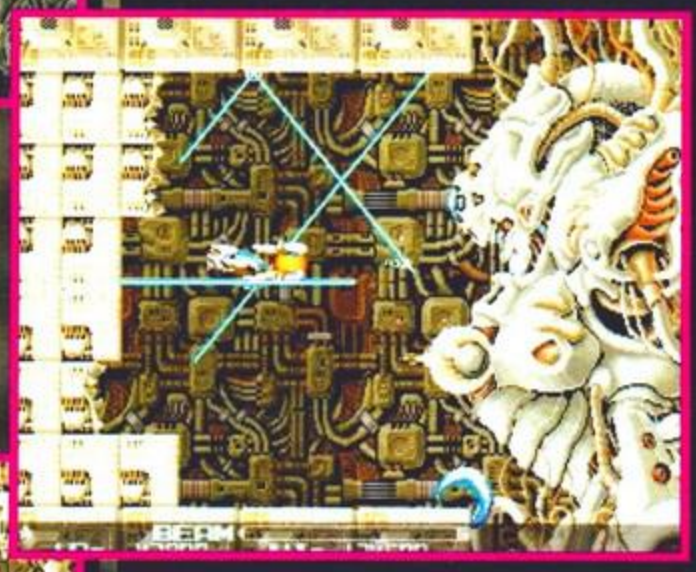
la Irem quindi rinunciò a denunciare la Rainbow Arts, che in compenso s'impegnò a convertire ufficialmente R-Type sull'8Bit di casa Commodore.
La conversione in questione, inutile dirlo, riuscì alla grande (anzi, a mio parere le musiche erano addirittura più belle di quelle del coin-op), ma la storia infinita di Katakis non finì così. Infatti poco dopo venne rilasciato Denaris, più o meno lo stesso gioco, su cui però nessuno ebbe qualcosa da ridire. Come tutti i misteri alla X-Files, il caso rimane ancora oggi irrisolto...
Di certo sono passati molti anni da allora e bisogna ammettere che le cose sono veramente cambiate. Prima per far scattare una denuncia era sufficiente che un gioco assomigliasse a un altro, ora siamo pieni di cloni di cloni, a loro volta già clonati. Pecora Dolly rulez? Mah, passiamo ad altro...
Sull'ondata dei ricordi e delle collection dei bei tempi andati, anche la Irem ha voluto dire la sua, proponendoci questo R-Types. Un ritorno in grande stile se considerate che in questi ultimi anni la suddetta software house giapponese non ha prodotto altro che pachinko e svariate macchinette spillasoldi da luna park.
R-Types racchiude in un unico CD il primo e il secondo capitolo di R-Type, due shoot 'em up a loro modo eccezionali, che hanno in un certo senso rivoluzionato questo genere introducendo due sostanziali innovazioni: la presenza del pod e quella del "beam", un'arma devastante da caricare tenendo premuto il pulsante di fuoco. Queste due "feature" sono state poi riprese in decine e decine di giochi, anche se la nuova generazione sembra essersene liberata (vedi X2, Einhander e Raystorm).

A dirla tutta non è che il cannone a "onde moventi" sia poi così utile, però dovete ammettere che fa molto Starblazer (mi sa che questa recensione passerà agli annali per il maggior numero di citazioni nostalgiche), il che non è male.
Per il resto non è che ci sia molto da aggiungere: solita marea di alieni



da blastare, mostri di fine livello oltremodo bastardi (l'astronavona del terzo stage è veramente infame) e una difficoltà media veramente alta, perché si sa, i giochi di una volta erano molto, ma molto più malvagi e infami. Del resto erano fatti apposta per fregarvi le 200 lire, che non erano certo le 1500 di oggi!
In più troverete una specie di museo di R-Type con sprite e descrizioni varie (attualmente in giapponese), la cronologia degli eventi che hanno portato alla guerra contro gli alieni e un simpatico filmato del nuovo R-Type Delta che, fatemelo dire, sembra avere tutte le carte in regola per mettere in ginocchio anche Einhander.
Come ultima aggiunta troviamo il supporto

per il Dual Shock, che vibra a seconda delle esplosioni e dei colpi incassati dal pod.



Piuttosto inutile, ma è bello sapere che c'è.

Mirko "TMB" Marangon

PLAYSTATION

GRAFICA	89
SONORO	84
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	81

Una raccolta dedicata agli estimatori del genere, che non dovrebbe scappare ai nostalgici di R-Type (il primo comunque, visto che il seguito non è poi 'sta grande cosa). Gli altri possono pure mettersi l'animo in pace e aspettare la versione Delta (integrale?) o Thunderforce V.

TOTALGAMES
DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

Abbiamo fatto il giro del mondo per trovare le novità migliori ai prezzi più convenienti.

Venite a trovarci nel cash & carry più fornito di Roma!

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

SOLO PER I NEGOZIANTI!

DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

VASTA ESPOSIZIONE 200 metriquadri CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA'

Cash & Carry

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ORARIO CONTINUATO 9,30-18,00

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA M Furio Camillo

06/78349839 **7822410** FAX **7858177**

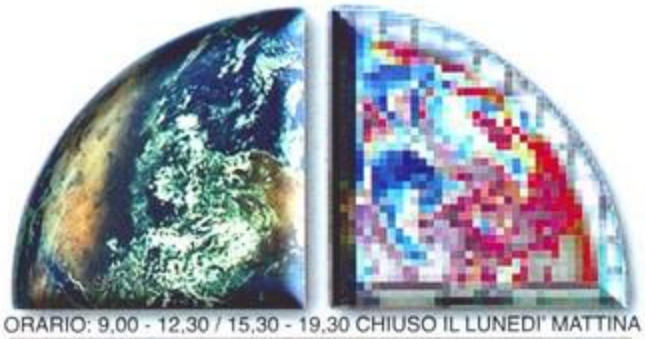
Visitate il nostro sito internet: **www.totalgames.it**

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e **D**istribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

WORLD GAMES

SATURN

AMOK	USA	49000
BATMAN FOREVER	USA	49000
DARKSEED	JAP	49000
DAYTONA USA C.E.	PAL	59000
DIE HARD TRILOGY	PAL	69000
DODONPACHI	JAP	69000
DUKE NUKEM 3D	PAL	99000
FIFA 98	PAL	99000
FIGHTING VIPERS	JAP	89000
GRADIUS DELUXE PACK	JAP	49000
GRAND CHASER	JAP	49000
GRANDIA	JAP	149000
GUARDIAN HEROES	USA	69000
GUNDAM SYDE STORY 2	JAP	99000
GUNGRIFFON	JAP	59000
HOUSE OF THE DEAD	JAP	119000
LAST BRONX	JAP	69000
LOST WORLD JURASSIK PARK	PAL	89000
MANX TT	PAL	79000
MARVEL SUPER HEROES	JAP	119000
MORTAL KOMBAT 2	PAL	59000
MR. BONES	USA	59000
NBA LIVE 97	PAL	89000
OLYMPIC SOCCER	PAL	79000
PANZER DRAGON RPG	JAP	99000
PLANET JOKER	JAP	79000
QUAKE	PAL	89000
QUANTUM GATE I	JAP	49000
ROAD RASH	PAL	69000
SAMURAI SPIRIT RPG	JAP	69000
SCORCHER	USA	49000
SEGA RALLY	PAL	59000
SEGA TOURING CAR	PAL	79000
SONIC R	PAL	79000
THE STORY OF THOR 2	PAL	59000
TOMB RAIDER	PAL	89000
VIRTUA COP	PAL	69000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	49000
VIRTUAL ON	USA	69000
WARCRAFT 2	PAL	99000
WINTER HEAT	JAP	139000
Z	PAL	89000

NINTENDO ULTRA 64

BOMBERMAN 64	PAL	129000
CHAMELEON TWIST	USA	119000
DARK RIFT	USA	139000
DIDDY KONG RACER	PAL	119000
DOOM	USA	159000
DORAEMON	JAP	149000
DUAL HEROES	JAP	149000
DUKE NUKEN 64	USA	139000
DYNAMITE SOCCER	JAP	129000
EXTREME G	PAL	149000
FIFA 98	PAL	129000
FIGHTERS DESTINY	USA	159000
FORMULA 1 POLE POSITION	PAL	139000
GO GO TRUBLE MAKERS	PAL	129000
GOLDEN EYE	PAL	129000
HEXEN	USA	109000
INTERN. SUP. SOCCER 64	USA	169000
INTERNATIONAL SOCCER 64	PAL	149000
KILLER INSINCT GOLD	PAL	139000
LAMBORGHINI 64	PAL	149000
MACE	USA	149000
MADDEN 98	PAL	129000
MARIO 64	PAL	109000
MARIO KART 64	PAL	109000
MISSION IMPOSSIBLE	USA	169000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	USA	149000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	PAL	169000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	149000
MULTI RACING CHAMP.	JAP	129000
MULTI RACING CHAMP.	USA	159000
NAGANO 98	PAL	159000
NAGANO WINTER 64	JAP	129000
NBA IN THE ZONE 98	JAP	159000
NFL QUARTERBACK 64	USA	159000
PILOT WING	PAL	115000
PUYO PUYO 64	JAP	129000
QUAKE 64	USA	169000
REV LIMIT	JAP	TELEF.
SAN FRANCISCO RUSH	USA	169000
SNOBOW KIDS	JAP	109000
STAR FOX + JOLT PACK	PAL	149000
STAR WARS	PAL	119000
TETRISPHERE	USA	159000
TOP GEAR RALLY	USA	159000
TUROK	PAL	149000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	JAP	149000
WAR GODS	USA	149000
WAVE RACE	PAL	109000
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	USA	149000
WCW WRESTLING 64	PAL	159000
YOSHI ISLAND 64	PAL	115000
YOSHI ISLAND 64	USA	159000

SONY PLAYSTATION

ABE' ODYSSE-ODDWORLD	PAL	95000
ACE COMBAT 2	PAL	89000
ACTUA GOLF 2	PAL	95000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	PAL	69000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR RACE	PAL	89000
ALL STAR SOCCER	PAL	89000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
AREA 51	PAL	79000
ARK OF TIME	PAL	89000
ARMORED CORE	USA	119000
BATMAN E ROBIN	PAL	TELEF.
BATMAN FOREVER THE ARCADE	USA	49000
BEAST WARS TRASFORMERS	USA	99000
BLAST CHAMBER	PAL	59000
BLAZING DRAGONS	USA	39000
BLODY ROAR	PAL	95000
BODY HAZARD	JAP	99000
BOMBERMAN WORLD	JAP	129000
BROKEN HELIX	USA	89000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BROKEN SWORD 2	PAL	95000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUSHIDO BLADE 2	JAP	139000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	89000
BUSTER BROS COLLECTION	PAL	89000
CARNEAGE HEART	PAL	49000
CASTELVANIA X	PAL	95000
COOL BORDERS 2	PAL	95000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	USA	39000
DARK FORCES	PAL	79000
DEAD OR ALIVE	JAP	139000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	95000
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	49000
DEVIL'S DECEPTION	PAL	95000
DIABLO	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	49000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	PAL	99000
DUKE NUKEM 3D	PAL	95000
EXCALIBUR	PAL	79000
FADE TO BLACK	PAL	49000
FIFA 96	PAL	49000
FIFA 97	PAL	79000
FIFA 98	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL FANTASY VII	PAL	99000
FLYING CORPS	PAL	95000
FORMULA 1 97	PAL	99000
FORMULA 1 97	USA	109000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	PAL	95000
FROGGER	PAL	95000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JAP	119000
G-POLICE	PAL	95000
GEX 2	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	USA	109000
GRAN TURISMO	JAP	139000
GRAND THEFT AUTO	PAL	89000
GRID RUN	PAL	49000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	129000
HEAVEN'S GATE	PAL	89000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES DISNEY'S	PAL	95000
HEXEN	PAL	79000
INDIPENDENCE DAY	PAL	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	PAL	95000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCC. DX	PAL	79000
IZNOGOUD	PAL	89000
K1 ARENA FIGHTER	PAL	89000
LAST REPORT	PAL	89000
LOMAX	PAL	69000
MACHINE HUNTER	PAL	89000
MADDEN 98	PAL	89000
MARVEL SUPER HEROES	USA	119000
MAXIMUM FORCE	USA	99000
METAL GEAR SOLID	JAP	TELEF.
METAL SLUG	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	49000
MONSTER TRUCK RALLY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	89000
MOTO RACER	PAL	95000
MYST	USA	49000
NAGANO WINTER 98	JAP	89000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	JAP	139000
NANOTEK WARRIOR	PAL	49000
NBA IN THE ZONE	PAL	59000
NBA IN THE ZONE 98	PAL	95000
NBA LIVE 97	PAL	79000
NBA LIVE 98	PAL	89000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NEED FOR SPEED 3	PAL	95000
NHL 97	PAL	79000
NHL 98	PAL	89000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	PAL	79000
NIGHTMARE CREATURES	PAL	89000
NINJA TENCHU	JAP	139000
NUCLEAR STRIKE	PAL	89000
OLIMPIC SOCCER	PAL	59000
ONE	USA	59000
OVERBOARD	PAL	89000
PANDEMONIUM	PAL	79000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PANZER GENERAL	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	59000
PARASITE EVE	JAP	145000
PERFECT ASSASSIN	PAL	89000
PGA 98	PAL	89000
PITBALL	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	99000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	49000
POWER BOAT RACING	PAL	95000
POWER RANGER BATTLE RACER	JAP	49000
PREMIER MANAGER 98 (ITAL.)	PAL	95000
PRO PINBALL TIMESHOCK	PAL	95000
PRO WRESTLING POWERMOVE	PAL	59000
PROJECT GAIARAY	JAP	99000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	79000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	79000
RAYTRACER	PAL	79000
RED ALERT	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	USA	TELEF.
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	PAL	79000
RETURN FIRE	USA	39000
RIVEN	PAL	109000
ROKMAN ADVENTURE	JAP	89000
ROSCO MCQUEEN	PAL	79000
RUNABOUT	JAP	79000
SAMURAI SPIRIT REVENGE SPECIAL	JAP	139000
SIM CITY 2000	PAL	79000
SKULLMONKEYS	PAL	89000
SLAMSCAPE	PAL	39000
SOCCER 97	PAL	69000
SOUL BLADE	PAL	95000
SOVIET STRIKE	PAL	49000
SPEED KING	JAP	49000
SPEEDSTER	PAL	59000
SPICE WORLD	PAL	59000
SPIDER	PAL	69000
STEEL REIGN	PAL	89000
STREET FIGHTER COLLECTION	PAL	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	PAL	89000
STREET RACER	PAL	59000
STRIKE POINT	USA	49000
SUIKODEN	PAL	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	PAL	95000
SUPERSONIC RACER	PAL	49000
SYNDICATE WARS	PAL	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	79000
TEKKEN 2 PLAT.	PAL	49000
TEKKEN 3	JAP	145000
TEKKEN PLAT.	PAL	49000
TENKA	PAL	79000
TEST DRIVE OF ROAD	USA	69000
TETRIS PLUS	PAL	95000
THE CITY OF LOST CHILDREN	PAL	89000
THE LOST WORLD JURASSIC PARK	PAL	89000
THE NOTE	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TILT	PAL	69000
TIME CRISIS + GUN	PAL	145000
TITAN WARS	PAL	49000
TOBAL N.1	PAL	49000
TOCA TOURING CAR	PAL	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	PAL	79000

SONY PLAYSTATION

TOMB RAIDER	PAL	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OFF XIAN	PAL	95000
TOSHINDEN	PAL	49000
TOSHINDEN 2	PAL	89000
TOSHINDEN 3	PAL	89000
TOTAL DRIVIN'	PAL	89000
TOTAL NBA 98	USA	119000
TREASURE OF THE DEEP	USA	79000
V-RALLY	PAL	89000
V-TENNIS	PAL	79000
V-VOLLEY	PAL	89000
VANDAL HEARTS	PAL	89000
VMX RACING	PAL	89000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARGODS	PAL	89000
WARHAWK	PAL	49000
WCW VS THE WORLD	PAL	95000
WILD ARMS	USA	115000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	PAL	49000
WING COMMANDER IV	PAL	89000
WING OVER	PAL	89000
WINNING ELEVEN 3	JAP	139000
WINNING ELEVEN 97	JAP	69000
WORMS	PAL	59000
WRECKING CREW	PAL	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	PAL	79000
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	PAL	99000
X2	PAL	69000
Z	PAL	79000
ZERO DIVIDE	PAL	59000

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

PROGETTO GRAFICO Max Sweet - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.maxinstreet.it

PREVIEW

PLAYSTATION

WORRKING DESIGNS

ALUNDRA

UN ELFETTO, UN PAESELLO MALEDETTO, LA SOLITA MISTURA DI MAGIA E COMBATTIMENTO: IL COCKTAIL ALUNDRA È BELLO CHE SERVITO...

Finalmente, dopo mesi di estenuante attesa, la Sony ci ha spedito un bel CD contenente una previewable copy (ovvero una copia adatta alla preview, quello che sto scrivendo adesso, sbrodolo...) di uno dei titoli più carismatici della stagione ruolistica (nel senso di "Giochi di Ruolo"...). Come, non sapete quale?
Male, se vi degnaste di leggere l'Anteprimania iniziale (mica per altro le curo io), sapreste sicuramente che il titolo in questione si chiama Alundra...
E fin qui niente di male, anche perché la stragrande maggioranza di RPG sul mercato ha un titolo senza senso (Romancing Saga, Breath Of Fire, Final Fantasy e via discorrendo): non in questo caso, perché Alundra è il nome del protagonista maschile del gioco.
Ma mi sembra giusto riprendere le fila del discorso interrotto precedentemente e spiegare il perché di una attesa del genere.
Il nome Working Designs vi dice nulla? Beh, si tratta del talentuoso gruppo di programmatori una volta al servizio della Sega, con il buonissimo Albert Odyssey, ma che si separò dal colosso in declino a causa di una serie di screzi dovuti alla pessima promozione del suddetto titolo durante una fiera di videogiochi. Via, dopo pochi mesi (più o meno giugno dello scorso anno), arrivano le prime indiscrezioni secondo le

quali i Working Designs non avrebbero più lavorato con la Sega ma sarebbero definitivamente passati alla concorrenza con la Sony. Detto fatto ed ecco fare capolino il nostro Alundra.
Pare che ora i Working Designs si siano riappacificati con la Sega, ma

oramai il "danno" è fatto.
Ed eccolo qui, l'Alundra che tutti quanti aspettavamo con trepidazione, vista la sempre ottima vena dei Working Designs e l'amore sviscerato di milioni di fan dei giochi di ruolo. Effettivamente, Alundra non è un vero e proprio RPG risultando, alla fine dei conti, un ibrido perfettamente azzeccato tra un arcade adventure e, appunto, un RPG in perfetto stile nipponico...
Come già detto in precedenza, Alundra è il nome dell'eroe che si andrà a impersonare in questa avventura: trattasi di un ragazzino di chiari lineamenti elfici (le orecchie a punta sono un indelebile marchio di fabbrica, a meno che non si tratti di un vulcaniano in incognito...), del cui passato si sa poco e nulla. Del resto, all'inizio del gioco, non si sa nemmeno quale è il compito del nostro, visto e considerato che l'introduzione è proprio parca di informazioni...
Il tutto comincia a bordo di una nave, sulla quale ci si può impratichire con il sistema di controllo, peraltro decisamente essenziale: un tasto per correre, uno per l'azione/dialogo, uno per saltare, uno per utilizzare un oggetto dell'inventario precedentemente selezionato. Tutto qui, oltre ovviamente al canonico inventario richiamabile in qualsiasi momento con il tasto Start.

Il nostro Alundra viene però tormentato dallo stesso sogno tutte le notti, che lo porta a visitare una città a lui sconosciuta e a incontrarsi con dei personaggi davvero strani. Insomma, l'immancabile preambolo alla eterna e, oserei aggiungere, canonica lotta tra bene e male... E io mi fermo qui per due ragioni: punto primo non vorrei togliervi il gusto della sorpresa, punto secondo non saprei più cosa dire in sede di recensione (sempre che tocchi a me, sia chiaro, ma mi prenoto sin da ora... Alex?).
Come detto in precedenza Alundra non è un vero e proprio RPG e, a suffragare questo fatto, c'è la mancanza di caratteristiche numeriche che indichino l'abilità del nostro eroe e dei famigerati combattimenti a turni.
L'azione di gioco è tutta in tempo reale e molto è lasciato all'abilità del giocatore con il joypad: i combattimenti vengono svolti "dal vivo", quindi bisogna impratichirsi in fretta con il sistema di controllo. Una volta fatto questo, potrete tranquillamente esplorare la città di Inoa (come ci si arriva? Eh ragazzi, se ve lo dico che gusto c'è?) e dintorni, senza avere nessun timore dei mostri che la popolano.
Ma la componente intellettuale non è stata certa lasciata in secondo piano, visto e considerato che sono state implementate un numero notevole di sezioni in cui dovrete fare funzionare più il vostro cervello che la vostra spada: enigmi, puzzle e trabocchetti sono all'ordine del giorno in Alundra...
La grafica non è niente di eccezionale e ricorda molto i titoli a 16 Bit per Super Nintendo e MegaDrive (il paragone con il design di Sword Of Vermillion mi viene quasi naturale sebbene Alundra abbia solamente da spartire il design dei bitmap): il tutto è però condito da eccezionali colpi di classe come i giochi di luce (basti vedere le ombre delle nuvole spostate dal vento) e da una colonna sonora che definire evocativa è quasi riduttivo... Intrigante la trama, buona la caratterizzazione dei vari personaggi. Insomma, un titolo da tenere davvero sotto osservazione, soprattutto se siete amanti del genere fantasy!
Bene, a me non resta altro che salutare e rimandarvi in sede di recensione: io torno a giocare ad Alundra! (che, tra le altre cose, sta risultando davvero lungo e a tratti parecchio "cattivo"...).
Saluuuto!

Andrea "Releaser" Della Calce

LE NUOVE
RIVISTE
XENIA EDIZIONI
VI ATTENDONO
TUTTI I MESI
IN EDICOLA.

Trucchi, soluzioni, recensioni e novità per PlayStation

Navigazione sicura tra hobby, professione e divertimento

Trucchi, soluzioni, hardware e giochi on line per PC

PLAYSTATION

ACCLAIM

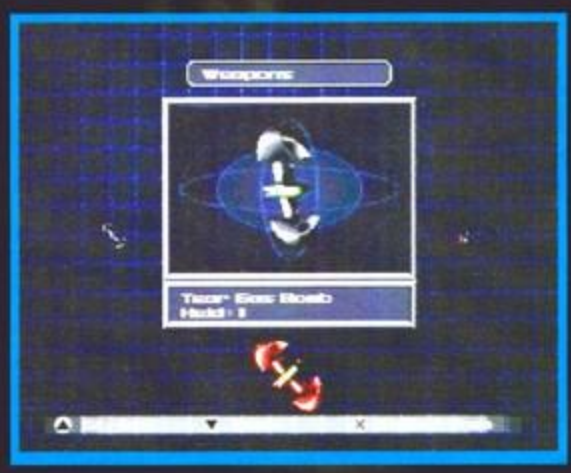
NEW

BATMAN & ROBIN

"MI MUOVO DI NOTTE, AVVOLTO NEL MIO NERO MANTELLO, E DIFENDO LA GENTE DALL'OSCURITÀ" - "PER TUTTE LE LAMPADINE FULMINATE BATMAN, ACCENDI QUELLA CAVOLO DI LUCE!".

Finalmente, dopo averlo annunciato in sede di Anteprimania News, eccoci finalmente con una preview del tanto atteso, almeno per me, Batman & Robin. Come tutti saprete, la Acclaim si è guadagnata i diritti per tutte le trasposizioni digitali che, in un modo o nell'altro, riguardano il Cavaliere Oscuro: ecco quindi perché, dopo la prima puntata della tetralogia sviluppato dalla Ocean, i seguenti episodi hanno sempre portato il marchio Acclaim e, se Batman Returns era anche abbastanza godibile, Batman Forever non è di certo uno dei migliori titoli che abbia mai visto su Playstation. Lecito quindi aspettarsi qualcosa di più per questo quarto episodio e le foto che circolavano da qualche tempo (e che io vi avevo già fatto vedere in due occasioni... Che bravo che sono...), lasciavano quantomeno sperare in un tie-in decisamente più azzeccato. E dopo avere giocato la preview version, posso tranquillamente affermare che le aspettative sono state mantenute, ma se i programmatori della Probe avessero atteso ancora un po' a farci vedere qualcosa, probabilmente Joel Schumacher sarebbe riuscito a confezionare il quinto capitolo della serie in celluloide...

Al di là di queste strategie di marketing a me oscure (credo che oramai Batman & Robin non sia trasmesso più in nessuna sala cinematografica d'Italia...) sarebbe il caso di passare a un'analisi più dettagliata di questo titolo, anche perché altrimenti potrei intrattenervi per le successive venti pagine con un trattato sul Dark Knight, essendo io stato da "giovane" un grande ammiratore del personaggio ideato da Bob Kane.



Batman & Robin, lo ripeto per i più sbadati, è quello che ai tempi del Commodore 64 si chiamava tie-in: in genere si trattava di giochi multievento, in cui ogni singola sezione di gioco veniva "ricreata" seguendo le scene più interessanti del film: l'ultima produzione della Acclaim ricalca le orme di quei gloriosi

tempi e ci propina un mix assolutamente esplosivo.
Batman & Robin infatti è un miscuglio abbastanza strano, anche se piuttosto omogeneo: sezioni di guida, arcade, ed esplorative nella più pura tradizione degli arcade adventure. Un bel biglietto da visita, almeno sulla carta, ma alla fine dei conti? Beh, questa è una preview e come di consueto non ci sbilanciamo, rimandando il verdetto finale in sede di recensione. Quello che posso dirvi è che comunque l'impressione iniziale ricavata dalla prima visione è stata senz'altro positiva.
L'azione di gioco di Batman & Robin può essenzialmente essere sintetizzata in tre parti: fase investigativa, fase di guida e fase arcade adventure. Lo scopo del giocatore è infatti quello di vestire i panni di uno dei tre personaggi visti nel film (Batman, Robin e quella pipistrella che per l'occasione è stata incarnata da Alicia Silverstone: per quanto riguarda i personaggi femminili non si può dire che i produttori della serie si siano risparmiati; cito nell'ordine Kim Basinger, Michelle Pfeiffer, Uma Thurman... Onesto...) e cercare di scoprire il luogo della successiva malefatta ad opera di Mr. Freeze e Poison Ivy. Nella Bat Caverna, luogo iniziale di ogni "missione", si può utilizzare il Bat-computer per analizzare i Bat-indizi che contengono indicazioni su dove verrà commesso il successivo crimine. Le prove si possono raccattare per strada o possono essere trovate in alcuni luoghi ben precisi. Una volta che si è riusciti a decifrare il luogo del "delitto", si può salire tranquillamente sulla Batmobile e lanciarsi a tutta birra per le affollatissime strade di Gotham per giungere in tempo all'appuntamento... Ovviamente ci si potrà aiutare con una mappa della città e con l'armamentario di serie, per evitare spiacevoli incontri con gli scagnozzi di Freeze. Una volta arrivati a destinazione, si passa alla nuova sezione che è quella dell'arcade adventure. Si prende il controllo del proprio personaggio e si può finalmente mettere le mani addosso ai gaglioffi che intralciano il nostro cammino, interagire con oggetti e raccogliere dei bonus per potenziare l'eroe di turno (gadget come il batarang e compagnia bella sono all'ordine del giorno!).
Il tempo è una componente essenziale del gioco, visto e considerato che la maggior parte dei crimini avviene a un orario determinato: durante il tragitto per raggiungere un luogo, se si è in anticipo, ci si può fermare per strada e aiutare gli abitanti di Gotham City assaliti dai malviventi oppure visitare delle zone (contrassegnate sulla mappa) in cui sono contenuti altri indizi (rigorosamente raffigurati da un punto di domanda!) od oggetti utili per il prosieguo dell'avventura.
A proposito del tempo, in Batman & Robin è presente un vero orologio: questo può essere avanzato dal giocatore per superare i punti morti, ma bisogna tenere ben presente che, se si arriva prima dell'ora stabilita sul luogo del crimine non si può intervenire e, se si arriva troppo tardi, non si potrà prevenire il crimine. Diciamo che con la mia puntualità, io sono tagliato fuori da questo gioco...

Andrea "Tim Burton Rulez!" Della Calce

PREVIEW

PLAYSTATION

PSYGNOSIS

BLAST RADIUS

AVREI QUALCHE DOMANDA...

Ci sono dei giorni, dei momenti, in cui i pensieri si rincorrono nella nostra mente e improbabili concatenazioni di idee ci spingono a ragionare su quelli che sono i più profondi problemi e dubbi dell'uomo. Questo per me è uno di quei momenti: sono confuso, non riesco a mettere a fuoco la situazione. La stanza sta girando intorno a me; no aspettate sono io che corro sul soffitto, o forse stiamo girando entrambi ma in senso opposto... Non sono più sicuro di nulla... Chi siamo? Perché viviamo? Si dice il Playstation o la Playstation? Si dice il Raffo o la Raffo? Perché a qualsiasi ora sia la prima lezione del giorno, io arrivo in ritardo di un quarto d'ora? E' vero che dentro il Gabibbo c'è Mirko? Perché Paolone lo chiamano così? Perché Capitan Findus non è ancora stato arrestato per pedofilia? Alex esiste veramente o è tutta una gigantesca macchinazione? Perché, dopo tre mesi che lavoro per ConsoleMania e PlayStation Force, non l'ho mai visto? Che sia una mente dentro un computer come il padre di Jeeg Robot?

Bene, ora che ho esternato questi laceranti dubbi posso affrontare il mio futuro con più ottimismo. E visto che il mio futuro più immediato è la preview di questo gioco, è arrivata l'ora di parlarne. Mi sorge però spontanea ed incontrollabile un'altra domanda: era proprio necessario che la Psygnosis, a così breve distanza dagli ottimi G-Police e Colony Wars, rilasciasse un nuovo gioco di combattimento spaziale? Vediamo un po' di rispondere almeno a questo.

A dire il vero la beta consegnatami contiene un gioco ancora allo stato embrionale, quindi mi risulta abbastanza difficile proporre un analisi approfondita, però qualcosa da dire ce l'ho (sono un omino pieno di risorse). Quello che so è che potete scegliere la vostra astronave tra le quattro che i programmatori vi hanno messo a disposizione. Il design dei mezzi è veramente tosto, i modelli poligonali delle astronavi sono dettagliatissimi e abbastanza originali. Per distinguerle ci sono le immancabili tre barre che rappresentano potenza di fuoco, velocità ed armatura (oppure carisma, sensibilità al freddo dei denti del pilota e sviluppo muscolare del quadricipite destro... non ricordo bene). La grafica in generale mi sembra molto bella, con il lens flare e i riflessi della luce delle stelle sulla superficie delle astronavi a farla da padroni. Notevole anche l'effetto dei colpi che si rifrangono contro lo scudo delle navicelle, invisibile sino al momento in cui viene colpito, realizzato con un ottimo effetto di trasparenza. Il motore del gioco potrebbe essere stato mutuato direttamente da quello di Colony Wars, vista la fluidità assoluta

che lo contraddistingue. Tutto rotea e si muove intorno al vostro mezzo con una velocità invidiabile, anche quando molte astronavi sono contemporaneamente sullo schermo e i vari missili schizzano da tutte le parti.
All'inizio si esce da una specie di buco nero (o forse è l'iperspazio) in una zona piena di nemici che vi stanno aspettando; si viene catapultati subito in mezzo all'azione quindi, quella che di certo caratterizza tutto il gioco. La visuale è in terza persona con l'inquadratura alle spalle del vostro mezzo (da vicino o da lontano) ma la parte posteriore dell'astronave non pregiudica minimamente la vista dell'area di gioco. Sullo schermo sono presenti un comodissimo radar tridimensionale, che è molto simile a quello utilizzato in G-Police, e diverse barre che rappresentano l'energia del vostro scudo, il carburante (che funziona come un tempo per finire il livello, infatti quando termina terminate anche voi...) e altre cosine che non sono riuscito a capire. Anche i nemici hanno una barra che viene visualizzata sopra la loro testa quando li inquadrate col mirino (un po' come le armate di Command and Conquer) e che cambia colore. E' blu finché state abbattendo i loro scudi, dopodiché diventa rossa e rappresenta l'energia vera e propria del vostro avversario. Il controllo dell'astronave è ottimo e semplificato al massimo, e per dare battaglia a mezzo universo potrebbe essere più simile a quella di uno shoot em' up piuttosto che alla più classica divisione in missioni e campagne.
Quello che mi sembra praticamente concluso è la parte sonora, e i brani di accompagnamento si possono ascoltare tutti tramite una comoda opzione di music test dal menu delle opzioni. In questo caso posso quindi spingermi un po' più in là nel giudizio: nella norma gli effetti sonori; belle le musiche, alcune d'atmosfera altre più pompate, ma non ho potuto vedere se si sposano all'azione di gioco (fattore piuttosto rilevante) oppure sono fini a se stesse.

avete a vostra disposizione i missili e il cannone standard, che non incorre in surriscaldamenti di sorta, come accade in gran parte dei titoli di questo genere. Questo fatto, insieme all'immediatezza dei comandi e alla caoticità dei combattimenti, mi induce a pensare che nella versione finale la struttura del gioco

Per concludere dirò che tecnicamente questo Blast Radius è molto ben fatto e di certo promette bene, se poi sarà un gran gioco o no, però, proprio non lo so (paraponzi ponzi pò). Ai posteri l'ardua sentenza.

Andrea "Jona" Loiudice

SINTONIZZATI
ANCHE TU OGNI SABATO ALLE 14,30 SU
CANALE 10 PER SEGUIRE GET READY!
IL 1º PROGRAMMA TELEVISIVO
INTERAMENTE DEDICATO AI VIDEOGIOCHI

a

FIRENZE

GAME STORE

...quando il videogioco diventa arte!

PASSA IN UNO DEI NOSTRI PUNTI VENDITA E PROVA LE ULTIME NOVITA' PER CONSOLE
I PREZZI...? GIUDICA TU STESSO...

WINNING ELEVEN 3 *JAP*
139.000

X-MEN VS. STREET FIGHTER *JAP*
139.000

V-RALLY
89.000

FIFA '98 (N64)
139.000

RAINBOW WINGS *JAP*
139.000

BUSHIDO BLADE
95.000

FINAL FANTASY 7
99.000

SUPER MARIO 64
99.000

TENCHU *JAP*
139.000

GRAN TURISMO *JAP*
149.000

BLOODY ROAR
95.000

DIDDY KONG RACING 64
119.000

..E SE NON FOSSE ABBASTANZA, PERMUTIAMO ANCHE I TUOI VECCHI GIOCHI !!!
ALLORA, COSA STAI ASPETTANDO ? ENTRA ANCHE TU NEL FANTASTICO MONDO GAME STORE

GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824. Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
PER RICEVERE LISTINI RIVENDITORI TELEFONARE AL 055/4361225 OPPURE FAXARE AL 055/4368103
(PROSSIMA APERTURA A SCANDICCI - FIRENZE)

ASTROCOMPUTER

RIPRODOTTE GRAFICHE ROMA

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • U.S.A.

L. 59.000 | L. 49.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 69.000 | L. 59.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • JAPAN

L. 49.000 | L. 69.000 | L. 59.000 | L. 39.000 | L. 99.000 | L. 69.000 | L. 59.000

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • JAPAN

L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000

OFFERTE SONY PSX USA-JAP

ANDRETTI RACING	USA	L.	59.000
BLAST CHAMBER	USA	L.	49.000
CRASH BANDICOT 2	USA	L.	59.000
CONTRA	USA	L.	49.000
COOL BOARDER	USA	L.	69.000
DISTRUPTOR	USA	L.	59.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L.	59.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L.	59.000
MEGAMAN X4	USA	L.	59.000
NHL POWER PLAY	USA	L.	49.000
ODD WORLD	USA	L.	59.000
ONE	USA	L.	69.000
RAGE RACER	USA	L.	49.000
RAYMAN	USA	L.	49.000
RE LOADED	USA	L.	59.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L.	59.000
TEMPEST X3	USA	L.	49.000
BODY HAZARD	JAP	L.	49.000
BUSHIDO BLADE	JAP	L.	69.000
DARE EVIL	JAP	L.	49.000
DEAD HEAT ROAD	JAP	L.	49.000
FINAL FANTASY TACT.	JAP	L.	69.000
FIRE PRO WRESTLIN	JAP	L.	49.000
FORMATION SOCCER97	JAP	L.	59.000
GALAXIAN 3	JAP	L.	49.000
GRADIUS	JAP	L.	49.000
GT	JAP	L.	49.000
HARD CAB	JAP	L.	49.000
LODE RUNNER	JAP	L.	49.000
MAKERUNA	JAP	L.	49.000
METAL JACKET	JAP	L.	39.000
POP TWIN BE	JAP	L.	49.000
SAMURAI 3	JAP	L.	49.000
SNATCHER	JAP	L.	49.000
SPEED KING	JAP	L.	59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L.	99.000
STREET F. MOVIE	JAP	L.	49.000

OFFERTISSIME SEGA SATURN • JAPAN

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 59.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

TENNIS	JAP	L.	49.000
THE KING OF FIGHT.96	JAP	L.	69.000
TOSHINDEN 3	JAP	L.	49.000
V. SPIKE	JAP	L.	49.000
V. TENNIS	JAP	L.	59.000
WILD ARMS	JAP	L.	59.000
WING OVER	JAP	L.	59.000

OFFERTE SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L.	79.000
BATMAN FOREVER	PAL	L.	69.000
CASPER	PAL	L.	99.000
DIE HARD	PAL	L.	99.000
E.W. JIM 2	PAL	L.	59.000
LOADED	PAL	L.	69.000
MEGA MEN X3	PAL	L.	110.000
NHL 97	PAL	L.	69.000
SPACE HULK	PAL	L.	49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L.	49.000
TOMB RAIDER	PAL	L.	99.000
TUNNEL B1	PAL	L.	69.000
ASTAL	USA	L.	59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L.	49.000
DARK LEGEND	USA	L.	39.000
HI-OCTANE	USA	L.	49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L.	69.000
MAGIC CARPET	USA	L.	49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L.	29.000
NBA ACTION	USA	L.	49.000
OFF WORLD	USA	L.	49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L.	49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L.	49.000
ATLANTA 96	JAP	L.	49.000
CHASE HQ	JAP	L.	49.000
DARIUS 2	JAP	L.	59.000
DRIFT KING	JAP	L.	49.000
FIGHTER'S H. DYNAMITE	JAP	L.	59.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L.	49.000
GOIKEN MUYOU	JAP	L.	49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L.	49.000
HENRY HESPLORER	JAP	L.	49.000
IRON MAN X-O	JAP	L.	49.000
LAST BRONX	JAP	L.	59.000
RONDE	JAP	L.	49.000
SKY TARGET	JAP	L.	49.000
STREET RACER	JAP	L.	59.000
TOSHINDEN	JAP	L.	49.000
THUNDERFORCE PACK	JAP	L.	129.000
WORLD EV. SOCCER	JAP	L.	49.000
Z GUNDAM	JAP	L.	49.000

OFFERTE NINTENDO 64

BOMBERMAN	JAP	L.	69.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L.	69.000
J. LEAGUE	JAP	L.	69.000
WILD CHOPPERS	JAP	L.	69.000
HEXEN	USA	L.	69.000
LAMBORGHINI	USA	L.	69.000
MRC	USA	L.	69.000
S. FRANCISCO RUSH	USA	L.	69.000
WAR GODS	USA	L.	69.000

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

ACTUA ICE HOCKEY
ARK OF TIME
AUTODESTRUCT
BLOODY ROAR
BROKEN HELIX
BUG RIDERS 3
BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA IV
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOT
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEN 3D
FIFA 98
FORMULA KARTS
GRAN TURISMO
IZNOGOUD
LETHAL ENFORCERS
MATCHDAY 3
METAL GEAR SOLID
MOTO RACER
NBA LIVE 98
NIGHTMARE CREATURES
OVERBLOOD 2
PANDEMONIUM II
PARASSITE EVE
PEAK PERFORMANCE
PREMIER MANAGER
POPULOUS:THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
RIVEN (5 DISK)
SHADOW MASTER
SKULLMONKEYS
SNOWBOARD EXTREME
STEEL REIGN
TOMB RAIDER 2
XENOGEAR

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BOMBER MAN
CLAY FIGHTER
DIDDY KONG RACING
EXTREME G
F1 POLE POSITION
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
INT. SUPERSTAR SOCCER 64
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MACE
MARIO KART
MISCHIEF MAKERS
MRC
NBA HANG ON TIME
NHL BREAKWAY 98
SAN FRANCISCO RUSH
TOP GEAR RALLY
WILD CHOPPERS
YOSHI

NOVITÀ SEGA SATURN

BOMBERMAN 5
BURNIN RANGER
BUST A MOVE 3
CROC
ENEMY 0
FIFA 98
FIGHTING FORCE
JURASSIC PARK: LOST WORLD
MARVEL SUPERHEROES
NASCAR 98
PANZER DRAGON RPG
RONDE
SEGA TOURING CAR
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
THE HOUSE OF DEAD+GUN
VAMPIRE SAVIOUR 4 MEG
VIRTUAL POOL 96
WINTER HEAT
WORLD WIDE SOCCER 98
X-MEN VS. STREET FIGHTER

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

G-CON 45+TIME CRISIS
PER SONY PLAYSTATION
PISTOLA A SENSORE LUMINOSO ULTRA PRECISA
L. 149.000

JOLT PACK
NINTENDO 64

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

GAME BOY L. 89.000
Giochi a partire da **L. 39.000**

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a **L. 29.000**

CONSOLLE

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PSX
VERS. UNIVERSALE + GIOCO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+mem.) L. 339.000

SEGA SATURN
VERS. PAL + GIOCO L. 349.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

PREVIEW

PLAYSTATION

HUDSON SOFT

BOMBERMAN WORLD

LE BOMBE SON TORNATE E LE CICOGNE SONO ANDATE; IL MARE È PIÙ PULITO MA MI SENTO UN PO' IMBASTITO.

Hai presente quelle mattine in cui ti alzi e non sai come vestirti? Allora prendi le mutande te le metti in testa, i calzini nelle orecchie, la canottiera intorno al collo sembrando alla fine un Ewok? Ecco, poi la memoria torna, ora sai come ci si veste, ma non sai cosa metterti, e allora si ricomincia da capo.
Ebbene, questa mattina è successo, fortunatamente, però, è bastata una doccia a meno cinque gradi per rifarmi tornare il senno, e cominciare consapevolmente una giornata pesante come un bambino sovrappeso.
E' bello, però, arrivare a sera e piazzarsi davanti a un bel computer per scrivere una simpatica preview; se poi si tratta di Bomberman, poco importa se si è stanchissimi, se l'unico desiderio è di andare a dormire e farsi quelle quattro ore di sonno che ti separano dalla sveglia per cominciare una nuova giornata, tanto io sono un professionista e tu no, e ridammi la palla che tanto non ti faccio essere amico del Duspa.
Bomberman World... che bel nome, com'è altisonante, aulico, pregnante, quanti ricordi

scaturiscono da questa parola, quante avventure, quante vittorie; sinceramente mi ero scordato quanto fosse divertente far saltare in aria un avversario, ricordo che comunque, non appena accesi il mio bravo PlayStation, si fece immediatamente vivo TMB che, grazie al suo innato masochismo, si gettò sull'altro joypad disponibile, sfidandomi scaricandomi addosso le peggiori ingiurie che la storia ricordi... inutile dire che accusò colpi su colpi e perse partite su partite.
In sostanza, dopo aver giocato per circa un'ora, TMB in ordine d'importanza mi doveva: un panino con bibita a mia scelta al bar sotto la reda, un abbonamento a Sani e Belli, un telefono artigianale fatto con due lattine e uno spago, una foto del suo cane femmina e un cassetto della sua scrivania. Chiaramente, visto che so-

no buono come un pezzo di pane (secco), gli ho abbonato tutto, a patto che mi permettesse di ruttargli in faccia, lui ha accettato e

questo può essere sia un bene che un male; un bene perché come dice il famoso proverbio "A caval donato, fa buon brodo", che in soldoni vorrebbe significare che se un gioco funziona abbastanza bene così com'è, rivoluzionandolo si corre il rischio che non piaccia più; e un male perché in tutti questi anni i cambiamenti sono stati forse troppo pochi, cioè si può dire che

si è tenuto la roba, anche se adesso è albino. Dopo aver tentato un totale cambiamento stilistico con Bomberman 64 per Nintendo 64 (solo in parte riuscito), alla Hudson Soft hanno fatto un passo indietro e hanno deciso (forse giustamente) di disegnare semplicemente più in "rilievo" i vari livelli di gioco e renderizzare (in assoluto lo stile grafico che prediligo) gli sprite.
Sostanzialmente, quindi, non ci sono grossi cambiamenti nello stile di Bomberman, e

non ci sia stata nessun tipo di evoluzione, creando giochi e seguiti tutti praticamente uguali tra di loro... delle sorte di add-on, insomma.
La struttura di gioco non è cambiata di molto, dovrai infatti girare per i vari livelli in cerca dei diamanti (ma lo sapete qual è la pietva più pveziosa al mondo? Il diamante? No, è la vosa di Fvancia, che costa dieci miliardi al cavato e io vela do a novantanove mila live) che ti permetteranno, una volta pvesi... ehm, presi tutti, di accedere al livello successivo. Niente di particolarmente difficile, quindi, tanto più che in questo nuovo episodio, i diamanti saranno in vista fin da subito, quindi non dovrai più nemmeno andare a distruggere tutto il livello per farli sbucare fuori.
L'arma in tuo possesso, com'era chiaro supporre, è sempre la stessa cara vecchia bomba, che potrà essere potenziata raccogliendo i bonus corrispondenti e moltiplicata, seguendo lo stesso procedimento.
Uhm, vediamo un po', trattandosi di una preview, non credo di potermi sbilanciare più di tanto, anche se la versione da me visionata era praticamente completa, del resto, come si dice in tutte le preview, se dico troppo io, poi cosa scriverà il demente a cui toccherà la recensione? Non lo so e sono fatti suoi, anche se probabilmente quel demente sarò io.

Raffaele Sogni

PREVIEW

PLAYSTATION

CAPCOM

CARDINAL SYN

NON SO COSA AVESSE IN MENTE L'ARIOSTO, MA QUESTO MEDIOEVO ERA BELLO VIOLENTUCCIO...

Non credo che il caro buon vecchio Ariosto potesse ai suoi tempi avere una concezione di picchiaduro anche se in effetti, suo malgrado, questo videogame sembra essersi ispirato molto ai suoi canti e alle gesta dei suoi eroi. Come avrete già capito, l'ambientazione è medioevale. Non un medio evo tradizionale fatto di feudi e signorie, ma un medio evo cupo, oscuro, con maghi, uomini lucertola, cavalieri, streghe, folletti e chi più ne ha più ne metta. Ci troviamo in una terra dimenticata da Dio e dilaniata da guerre tra diversi clan. La leggenda vuole che, un giorno, un misterioso viandante mise pace tra le tante fazioni in lotta, con gli insegnamenti del Libro Segreto della Saggezza. E fin qui, tutto bene. Il casino nasce quando il viandante divide il libro in più parti, una per fazione, e se ne riparte per la sua strada (altrimenti che viandante è...). Infatti le guerre riprendono immediatamente, perché ogni singolo clan vuole riunificare il libro per conquistare il potere. A questo punto entra in gioco Syn, una specie di strega, che si fa consegnare le parti del libro, le incide su tre spade e bandisce un torneo in cui il vincitore e unico superstite avrà come premio le spade. In realtà Syn bara perché ci fu un vincitore, ma lei lo eliminò prontamente incenerendolo. Comunque il gioco parte da qui e lo scopo, ovviamente, è quello di

pestare più duro degli altri per batterli tutti e vincere il torneo.
Nella versione definitiva, i personaggi in tutto dovrebbero essere 18, ma al momento ce ne sono otto, e sono uno più curioso dell'altro. Mongoro, per esempio, è una specie di aborigeno barcollante, con una gamba di legno che ogni volta che vince una sfida ci regala un ridicolo balletto. Poi c'è il classico cavaliere in armatura, Vanguard, che ricorda un po' Sigfried di SoulBlade; poi ancora il folletto Finsker, tanto piccolo quanto micidiale con i suoi pugnali; Plague, che come dice il nome è una piaga. Altro personaggio pericolosissimo è Hecktar, il giullare, che as-

somiglia al mitico Fargus di Pandemonium; McKrieg il barbaro barbuto, che pesta come fosse un fabbro. E poi naturalmente ci sono anche le donne, Orion e Nephra, che del sesso debole hanno solo l'aspetto, perché

menano quasi peggio degli altri.
Adesso come adesso, non ho la minima idea di quali saranno i rimanenti dieci, ma direi che già con questi otto ci sono i presupposti giusti per un torneo bello impegnativo. Ed effettivamente la giocabilità non è niente male. Le mosse e i colpi non sono tecnici e precisi come in altri giochi del genere, tipo Tekken II (a proposito, qualcuno sa dirmi quando uscirà il terzo episodio?

O meglio... qualcuno sa dirmi se mai uscirà il terzo episodio della fortunata serie?), ma con un po' di allenamento si ottengono dei risultati interessanti. Infatti oltre alle solite mosse e colpi, i personaggi possono anche lanciare oggetti e colpirvi da lontano (per altro Mongoro vi stende con... diciamo i suoi gas intestinali), sul tipo Bushido Blade. A detta del publisher, la versione definitiva del gioco avrà le caratteristiche mosse in stile Tobal No. 1, le mosse combinate in stile Tekken e i colpi speciali come SoulBlade.
Le ambientazioni dei duelli sono molto curate. Vengono scelte all'inizio di ogni singola sfida su una vecchia mappa con i bordi ab-

brustoliti, spostando una bandierina, un po' tipo Risiko. E comunque il campo di gioco è parte attiva nel gioco stesso: infatti ci sono fiamme da evitare, carrelli che ci vengono addosso, spuntoni pericolosissimi, e via di-

cendo. Oltretutto all'interno di questi ring medioevali, ci sono anche dei bonus da raccogliere, che ci rigenerano di energia, o fanno sì che i nostri colpi diventino più potenti e micidiali.
I menu di scelta sono i classici da picchiaduro, dove oltre al Torneo principale ci sono i vari Team Battle, Survival Mode, Tranning e Vs. Player, oltre naturalmente a un menu di

Opzioni.
Il gioco supporta il joypad analogico anche se, credetemi, gestire il personaggio con una levetta molto sensibile in un ambiente 3D, è un vero casino.
Particolarmente carine sono le animazioni in FMV, sia quella iniziale in cui ci viene narrata la storia, sia quelle di ogni singolo personaggio, quando si scelgono i campi di battaglia.
Altra cosa interessante sono le armi che vengono usate dai personaggi perché, oltre alle tradizionali spade, asce bipenne e stiletti, ce ne sono anche di più curiose come per esempio un paio di ossa. Naturalmente le armi cambiano a seconda dei personaggi.
Comunque il mio giudizio finale è decisamente positivo. La storia è carina anche se, come sempre in questo genere di videogiochi, non è altro che una scusa per suonarle di santa ragione. Che sia medio evo, il Bronx o una spiaggia giap-

ponese, l'importante è sopravvivere. Tra l'altro una caratteristica del gioco è l'estrema violenza. Ovvio, direte voi, è un picchiaduro. Ma qui la violenza è data anche dall'abbondanza di sangue: spruzzi a go go. E come se gli schizzi rossi in combattimento non fossero abbastanza, alla fine dell'incontro i superstiti sono ne sono letteralmente ricoperti. Un po' diseducativo, forse, ma decisamente d'effetto. A presto per il giudizio finale...

Thomas Mantero

VISITATE IL SITO DI PC ACTION

on li

xenia on line

WWW.XENIA.IT

PLAYSTATION

INTERPLAY

PREVIEW

CHE BELLO, FINALMENTE UN GIOCO IN CUI SI FA IL POLIZIOTTO. CHE BELLO, FINALMENTE UN GIOCO IN CUI SI PILOTA UNA MACCHINA CHE SPARA AI CATTIVI. CHE BELLO, FINALMENTE UN GIOCO...

In quest'ultima fatica (ancora in corso) dell'Interplay, impersonerete un valoroso uomo di legge in una megalopoli del futuro, tanto per cambiare decadente e sconvolta dalla criminalità dilagante. Porca miseria tocchiamoci tutti insieme al tre: uno, due e tre... Ma dico io, possibile che non ci sia una software house che immagina un radioso futuro per il nostro adorato pianeta? Non potrebbe essere che nel 2020 cresceranno i fiori sui muri di cemento e la gente si vorrà bene e passerà le giornate cantando le canzoni di Toto Cutugno e organizzando mastodontici tomboloni? E poi 'sta cosa della criminalità, quante volte l'abbiamo sentita... Ma dai, poveri criminali, sempre bistrattati dalla società; se non ci fossero loro non ci sarebbero i giochi violenti che mi piacciono tanto.

Nonostante le mie proteste, Crime Killer si svolge in un ipotetico ventunesimo secolo, dove una multinazionale (la URIEL) ha deciso di dar battaglia al crimine organizzato delle strade, assumendo il controllo della forza di polizia e munendola di armi e mezzi speciali, ultramoderni e ultraletali. La situazione è molto simile a quella dipinta in quel gran film di Robocop, con l'OCP nel ruolo della multinazionale e il degrado cittadino ad imbruttire tutto quanto.

I mezzi che avrete a disposizione sono tre: un'automobile, una moto corazzata tipo quelle che si vedono nella scena iniziale di Akira (oggi sono in vena di citazioni) e infine un flyer con cui pattugliare le strade dall'alto. Le missioni sulla versione del gioco giunta in redazione sono una decina (il titolo completo dovrebbe contenerne diciotto) e mi sembra che lo scopo, anche se i resoconti che vi vengono forniti prima di affrontare il vostro dovere si sbizzarriscono in rapimenti, fu-

ghe, gare clandestine, etc., si riduca sempre all'inseguire i vari debosciati sul radar, raggiungerli e scaricargli addosso tutto l'arsenale che vi portate dietro. A dire la verità questo non è che sia particolarmente ampio: lo sparo standard, una specie di raggio frontale e la super arma devastante che non è infinita e si può ricaricare solo mediante la raccolta di particolari bonus (ci sono anche quelli in grado di rimpinguare l'energia). Un fatto che mi ha intristito, però, è che queste tre armi non variano minimamente da un mezzo all'altro. Tra la moto e l'auto, inoltre, non c'è alcuna differenza neanche nella guida, e con il flyer poi non si può controllare l'altezza del volo, quindi si è costretti a viaggiare a due metri da terra, sbattendo contro i camion e senza la possibilità di uscire dal dedalo di strade a causa dei palazzi che le costeggiano. In fin dei conti, quindi, è come girare in macchina a qualche metro dal suolo, e manca completamente la libertà di movimento che dovrebbe caratterizzare il volo. Ecco, questo è il primo problema che ho riscontrato in questa beta: c'è troppa poca libertà d'azione, le mappe delle zone di città in cui si svolgono le missioni sono piccole e tutto dà una sensazione di claustrofobia che dopo un po' stanca. Già che sto parlando degli aspetti migliorabili, vi dico anche l'altra cosa che mi ha lasciato perplesso: tutto, o quasi, sembra già visto, già sentito, già giocato. La trama e l'ambiente in cui si svolge CK non sono certo originali, ma anche tutta la struttura di gioco risente della forma non proprio smagliante dovuta all'età; così su due piedi mi vengono in mente due o tre giochi molto simili a questo Crime Killer: sto pensando ad Auto Destruct (che oltretutto è piuttosto recente) e ai due Twisted Metal, ma sono sicuro che voi ne ricordate altri.

Rileggendo quello che ho scritto fin qui, mi accorgo che per ora ho affrontato solo i difetti del titolo, e sarebbe ingiusto tralasciare i buoni spunti che comunque ci sono. Prima di tutto il motore grafico che non è male e mette a disposizione le due canoniche visuali dall'interno del mezzo e alle sue spalle. Le texture sono abbastanza dettagliate e l'aggiornamento dello schermo è molto rapido, sulla press-release si parla addirittura di 60 frame al secondo. Belli anche gli effetti di luce delle armi e dei neon che decorano le strade, ma nulla di trascendentale. La giocabilità, nonostante i limiti di cui ho disquisito poc'anzi, si attesta su buoni livelli (soprattutto grazie al divertimento che sempre regala polverizzare i nemici) e i veicoli rispondono bene ai comandi impartiti, senza ritardi di sorta. Il sonoro è quello classico di questo genere di titoli, una musica techno super pompata che svolge bene il suo lavoro di stimolatrice adrenalinica.

Da segnalare la possibilità di giocare in due contemporaneamente grazie allo split screen orizzontale che dovrebbe aggiungere profondità al gioco. Diciamo che con qualche piccolo intervento qua e là, questo titolo potrebbe cavarsela benino, senza soffrire troppo della ripetitività dell'azione, e rivelarsi una gradita sorpresa nell'affollato panorama videoludico.

Andrea "Jona" Loiudice

VIDEOGIOCHI

Via libertà 258
80055 Portici (Na)
tel. 081/7766465
081/7765611
SERVIZIO RIVENDITORI

Cavo Scart PlayStation		£. 12.000
Memory Card PlayStation	da	£. 25.000
Cavi RF PlayStation		£. 25.000
joyPad PlayStation	da	£. 19.900
Puntatore Laser per Pistola PlayStation		£. 45.000

TITOLI DA £. 45.000 (NON SOLO PLATINUM)

OFFERTE SATURN

Giochitalia
il primo **cash and carry** nel Lazio
riservato ai rivenditori oggi è disponibile.

Distribuisce i grandi nomi per console

Un considerevole risparmio in tempo e denaro

Ordini unici, facilità fiscale

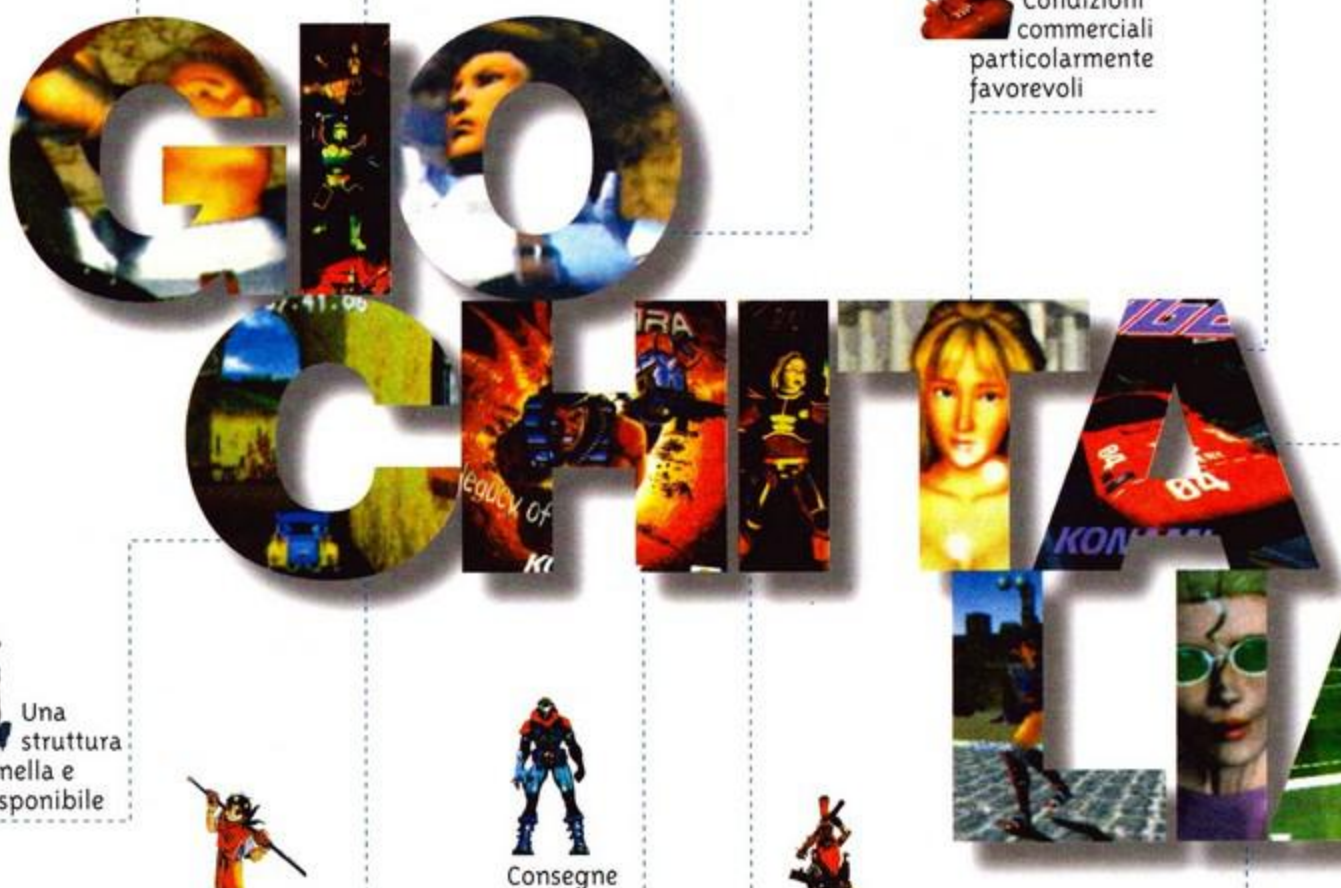
Un modo di lavorare estremamente veloce

Importazione dei migliori titoli internazionali

Condizioni commerciali particolarmente favorevoli

Costo zero di magazzino

Prezzi concorrenziali a quelli dei produttori



Una struttura snella e disponibile

Senza vincoli e obblighi di contratti

Consegne in giornata a Roma

Consegne 24 ore in tutta Italia (isole escluse)

Niente investimenti per il rivenditore

Giochitalia distribuisce esclusivamente ai rivenditori

Case rappresentate:

3D · Nintendo · PlayStation · C.T.O. · TEKNOS · LEADER · SEGA · BMG INTERACTIVE · HALIFAX

Giochitalia®

Giochitalia srl - Via Montepulciano 10/12/14/16/18 - 00183 Roma
Telefono 06/70393105 - 70393952 - 70305454- Fax 06/70304778

Tutti i marchi e nomi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

PREVIEW

PLAYSTATION

TECMO

DEAD OR ALIVE

DOPO AVER TRIONFATO SU SATURN, IL PICCHIADURO DELLA TECMO ARRIVA ANCHE SU PLAYSTATION. COME USCIRÀ DALLO SCONTRO CON TEKKEN 3? VIVO O MORTO?

Marco Auletta, un essere considerato da molti la trasposizione terrena di Ryu, ormai convertita al sacro culto di Heiachi. Il nostro prode assistente redazionale, infatti, dopo averci spaccato i timpani e ridotto a delle larve umane con Super Street Fighter 2 Turbo/Alpha/Zero e chi più ne ha più ne metta, è passato a martellarci con la serie dei vari Tekken, soffermandosi in particolar modo sul secondo episodio. L'attesa per il terzogenito, poi, è diventata spasmodica e non passa giorno senza che il succitato mentecatto ci ricordi che lui e solo lui avrà diritto a mettere le zampine sull'unica copia che la Namco manderà gentilmente in redazione tra poche lune. Per questa ragione (che è poi riassumibile in un totale annichilimento del cervello) il coriaceo MA non ha battuto ciglio quando gli ho sfilato da sotto il cuscino, che abitualmente usa nell'immediato dopo pranzo, la beta di Dead or Alive che gelosamente aveva custodito fino all'annuncio di rilascio di Tekken 3. Dunque, dunque, come vi stavo dicendo all'inizio, Dead or Alive è uscito un po' di mesi fa per Saturn e se non sbaglio il giudizio espresso dal nostro recensore designato era stato decisamente positivo. Probabilmente il tapino era stato influenzato da un particolare non indifferente: gli attributi delle protagoniste femminili. Dico questo con assoluta certezza per due ragioni: innanzitutto perché il grado di allupamento medio in redazione è fuori scala e poi perché anche il sottoscritto, ormai guerriero di provata esperienza e

Anche se il titolo più atteso dell'universo è Tekken 3 e anche se la sua data di uscita sembra finalmente prossima, un altro picchiaduro interessante si affaccia all'orizzonte videoludico. Mi sto riferendo a Dead or Alive, titolo partorito dalla Tecmo e conversione dall'omonimo gioco per Saturn. A dire il vero Dead or Alive in versione Playstation è molto più che una semplice conversione e chi ha giocato con la beta se ne sarà sicuramente reso conto. Grafica ritoccata, personaggi nuovi e una serie di mosse speciali davvero interessanti. Ma andiamo con ordine. Il mondo è ormai diviso in due fazioni. Da una parte i buoni, esseri che adorano i picchiaduro tridimensionali e dall'altra i cattivi, dei poverini che sono ancora attaccati a quelli in 2D. Tra i due clan, quale arbitro superiore, si schiera

di consolidato sangue freddo [per non dire anche "di solido rigor mortis", eh Duspa... NdAlex], ha sentito una forza dentro che neanche lui sa come, vedendo le rotondeggianti forme delle belle lottatrici oscillare paurosamente. Giocando a Dead or Alive, infatti, è possibile attivare la modalità "rimbalzo" che rende praticamente vive particolari caratteristiche anatomiche delle protagoniste. Capirete come a ogni passo, a ogni balzo o a ogni colpo, tutto questo ben di dio oscilli in maniera tremolantemente stimolante. E non pensate che i giapponesi si siano limitati nell'imprimere il movimento gelatinoso. Nossignori, quei maniaci pervertiti hanno creato dei mostri di gomma al cui confronto lo yo-yo con il quale Alex passa le fredde serate invernali è rigido come uno stoccafisso. Ma il petto delle cinque ragazze presenti non sarà l'unico elemento proibito del gioco, dato che alcune delle protagoniste indossano degli abitini che definire succinti sarebbe davvero un eufemismo. Ogni movimento fa sollevare soffici gonnelline, ogni capriola fa intravedere slippini candidi e natiche sode. "Tutto ciò è molto triste" direbbero quelli che si credono dei fotomodelli.

della Tecmo offre la possibilità di utilizzare anche sei bei maschioni, per un totale di undici lottatori (ovviamente mancano all'appello quelli segreti). Tutti i personaggi sono

realizzati molto bene e, anche se qualcuno ha millantato una scopiazzatura degli eroi di Virtua Fighter, quelli della Tecmo sono assolutamente ben caratterizzati e molto diversi gli uni dagli altri. Anche se le tipologie sono un po' le solite (il figaccione, il vecchietto, il pugile, il mostriciattolo, la studentessa, il ninja...), non credo che faticherete molto a trovare il vostro alter ego preferito e ad affezionarvici. Le arene di gioco sono varie e ben realizzate, anche se è un po' presto per confrontarle tutte, dato che in alcuni casi lo stato di lavorazione è ancora decisamente indietro.

Per quanto riguarda i dati tecnici non è che ci sia poi molto da dire. Tutto è in 3D, fondali compresi e l'impatto grafico che ne consegue è di altissimo livello. Le texture sono molto ben realizzate (in alcuni casi direi pure eccezionali) e, anche se le foto sparse qui attorno non sono quelle della versione definitiva (molti componenti grafici cambieranno o saranno perfezionati), potete già rendervi conto con una semplice occhiata del livello di Dead or Alive. Da giocare poi è una vera meraviglia. Le mosse implementate sono tantissime per ogni lottatore e vanno dalle semplici combinazioni a vere e proprie serie in successione, davvero devastanti.

Particolarmente interessante mi è sembrata la possibilità di effettuare le "counter" con la pressione di un solo tasto. E' tutta una questione di tempismo. Lo stesso dicasi per alcuni colpi speciali effettuabili con combinazioni dei tasti R e L. Gli scontri sono frenetici e la presenza di numerose prese o leve articolari per ciascun lottatore aumenta enormemente le possibilità e la strategia di gara. I combattimenti sono equilibrati e non esiste un personaggio nettamente superiore agli altri. Il tutto è poi condito da una ricca serie di effetti speciali, quali lampi, fulmini e scintille che contribuiscono a rendere più spettacolare ogni partita. Notevole anche il sonoro. Insomma, se volevate vedere un Duspa entusiasta questa è la volta buona e, Tekken 3 permettendo, credo proprio che Dead or Alive sarà un gran gioco.

Stefano "Duspa or non Duspa" Lisi

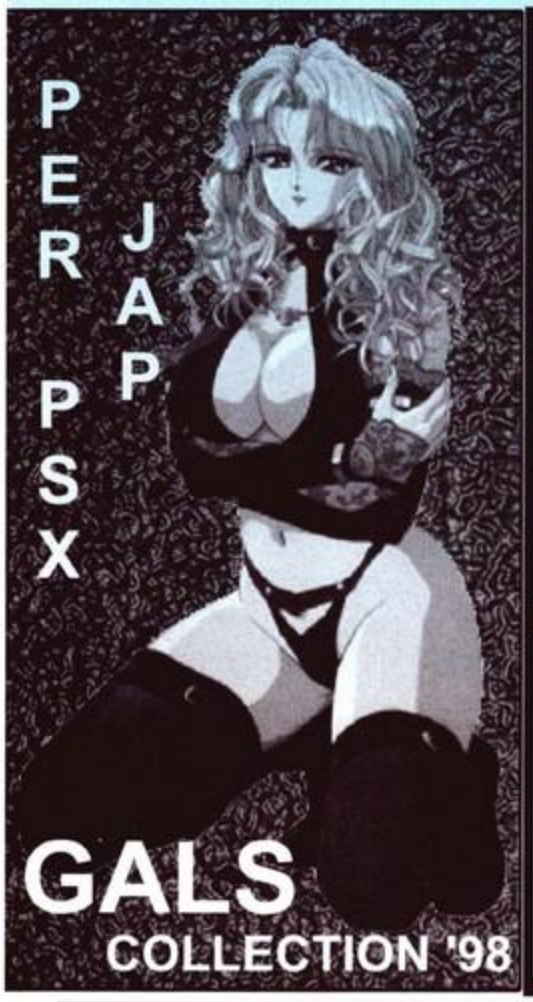
"E' antieducativo, è uno scandalo!" diranno i benpensanti. "E' una sciallata assurda!" vi grido io, prendendo a prestito il vocabolario Raffo-Italiano, Italiano-Raffo. Finalmente un po' di cose belle da guardare. Mi sono sempre innamorato dei personaggi femminili dei videogiochi (meglio non farmi sentire dalla bellissima e gocciolosa ragazza con cui adesso condivido gioie e dolori...) e lo stesso farò con le belle protagoniste di Dead or Alive. Oltre alle femminucce, comunque, il picchiaduro

A
CIVITANOVA MARCHE
VIA CECCHETTI, 27

JAPAN DREAMING VIDEOGAMES

PER ORDINARE O PER CHIEDERE INFORMAZIONI TELEFONA ALLO :

0733-811742



SONY PSX JAP

BUSHIDO BLADE 2
TIME BOKAN
DEAD OR ALIVE
X-MAN VS STREET FIGHTER
PARISITE EVE
FINAL FANTASY V
ZERO PILOT
TEKKEN 3
TEKKEN 3 SPEC. EDITION
GRAN TURISMO
CHORO Q 3
CHORO JET
DOOR TO PHANTOMILE
TENCHU
NOEL LA NEIGE

NOVITA' DI APRILE TEL.

SATURN JAP

BURNING RANGER
BURNING STRIKER
HOUSE OF DEAD
VAMPIRE SAVIOUR+RAM
KING OF FIGHTER 97+RAM
GRANDIA
PANZER DRAGOON SAGA
EVANGELION
THUNDER FORCE 5
SILOUETTE MIRAGE
FARLAN SAGA
EVE THE LOST ONE
PIA - WELCOME TO PIA CARROT
TIME COMMANDO
TOUR PARTY

NOVITA' DI APRILE TEL.

NINTENDO JAP

G.A.S.P.
1080 SNOW BOARDING
NBA IN THE ZONE 98
FIGHTER DESTINY
SPACE DYNAMITE
LIVE POWERFULL PRO-BASEBALL
AIR BOARDER

NOVITA' DI APRILE TEL.

GADGETS JAP

T-SHIRT * WALL SCROLL
PORTACHIAVI * CARDS
MINIATURE * POSTER
CD MUSICALI * PELOUCHE
CALENDARI * PUZZLE

JAPAN POINT----->

DISPONIBILE
LISTINO PER
RIVENDITORI
TELEFONARE ALLO
0733/811742

RPG FAN CLUB
TELEFONA PER
INFORMAZIONI ALLO
0733-811742

VIDEO LINEA

VIA CARDUCCI N° 13 - MACERATA

TEL. 0733 - 231948

NOME E I MARCHI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

STAR GAMES
Hardware - Software - Videogames

A&S promozione - R.C. 0965/645365

Per noi GIOCARE è una cosa SERIA!

L'OFFERTA DEL MESE

NINTENDO 64
L. 279.900

STARGAMES
Viale A. Moro, 23
Telefax 0965/593245 - 591211
C.so V. Emanuele III°
Tel. 0965/28850 - Reggio Cal.
e-mail STARGAME@NETONLINE.IT
WWW/NETONLINE.IT/STARGAMES
CHIAMARE PER
PASSWORD RIVENDITORI

STARGAMES POINT

INFORMATIC CENTER
Via B. Buozzi, 281 - Palmi
Tel. 0966/45747

VIDEO UNO VIDEOTECA
Via Pio XI, 96/A - Reggio Cal.
Tel. 0965/56773

THE FIRST VIDEOTECA
Via della Conciliazione, 43
Siderno - Tel. 0964/380179

ALFABYTE
Via Leonardo Da Vinci, 67
Lamezia Terme Nicastro
Tel. 0968/45747
C.so Garibaldi, 281/b1
Soveria Mannelli
Tel. 0968/662045

AMNESIA RECORDS
Via Libertà, 42 - Amantea
Tel. 0982/424703

HALLOWEEN GAMES
Via F. Giuliani, 11 - S. Lucido
Tel. 0982/84444

GALLICO
Reggio Calabria

Diventa socio di un club esclusivo!
Con sole 10.000 lire avrai la nostra tessera che per un anno ti permetterà di usufruire delle super offerte mensili.

POSSIBILITA' DI AFFILIAZIONE. ENTRA ANCHE TU IN UN TEAM VINCENTE. PER INFORMAZIONI TELEFONA ALLO 0348/6100127

LEADER

HALIFAX

C.T.O.

PlayStation

NINTENDO 64

STAR GAMES
Hardware - Software - Videogames

PLAYSTATION

KONAMI

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 2

I MONDIALI SI AVVICINANO E QUINDI QUALE MIGLIORE OCCASIONE PER GUSTARSELI CON UNA BELLA SIMULAZIONE CALCISTICA? COME DITE? AVETE GIÀ COMPRATO FIFA '98? MALE, MOLTO MALE...

Senza nulla togliere a Fifa '98 (che peraltro gode della licenza ufficiale per il Campionato Mondiale ed è pure un bel gioco: a tal proposito vi rimando alla recensione della versione per Nintendo 64 a opera del pallonaro romano che trovate proprio su queste pagine...), il titolo che farà molto parlare di sé nei prossimi mesi sarà sicuramente l'ultima opera della Konami.

Chi non ama il calcio oppure è stato su Marte nell'ultima annata, sappia fondamentalmente due cose: 1) International Superstar Soccer Pro (anche nella sua versione per Nintendo 64) è il miglior gioco di calcio attualmente disponibile per qualsiasi sistema casalingo. 2) A maggio potremo finalmente mettere le mani sopra all'attesissimo seguito che, manco a farlo apposta, si chiamerà ISS Pro 2.

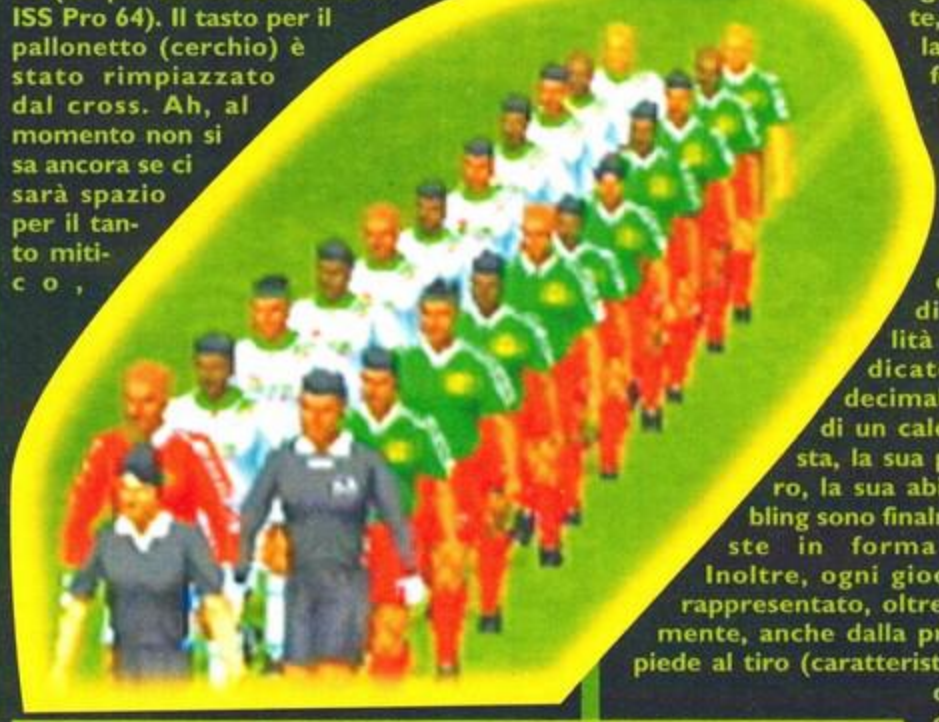
Fatta questa doverosa premessa, passiamo subito a tratteggiare il ritratto di quello che si preannuncia come un capolavoro annunciato ma che, per una volta tanto, sono riuscito a vedere di persona alla presentazione organizzata da Halifax e dedicata esclusivamente ai giornalisti. Siccome io non vengo considerato un giornalista, sarà per il mio parlare scurrile o per i versi che riesco a creare con il sapiente utilizzo delle corde vocali, non sono stato invitato a questa presentazione, ma visto il mio amore spassionato per i giochi di calcio (come direbbe Tomba "chi mi conosce lo sa!"), mi sono autoinvitato e una volta varcata la soglia del luogo dell'appuntamento, non c'è stato verso di cacciarmi fuori. Ecco, in poche parole, quello che si suol dire un giornalista d'assalto (nel senso che ho dovuto fare picchetto in mezzo alla strada minacciando di dare fuoco alle auto dei dipendenti...).

La versione presentataci, ben lungi dall'essere definitiva (ci è stata spacciata come completa al 60%), ha comunque fatto gioire il sottoscritto e tutti i presenti, anche se alla fine il mio compagno di merende (l'inseparabile Duspa), ha espresso molto scetticismo visto e considerato che siamo in fase di attenta rivalutazione di ISS Pro 64.

Quello che pensa il simpatico/antipatico romano però, non ci interessa e pertanto vi butto lì tutte le notizie racimolate dal mio spirito di critico osservatore del mercato videoludico.

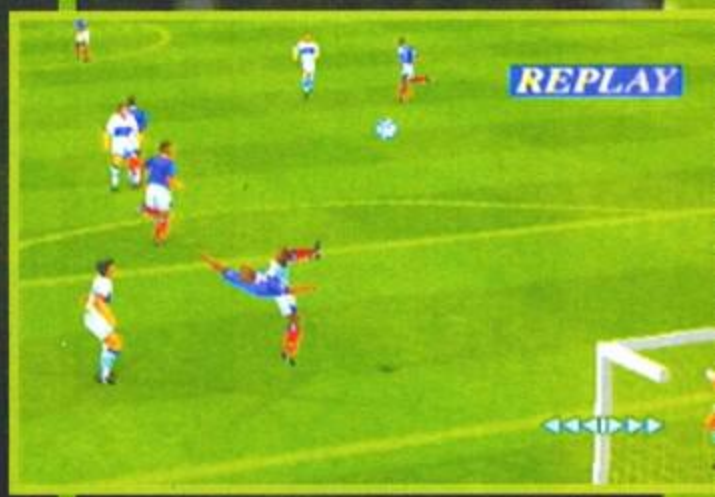
ISS Pro 2, sebbene molto simile al precedente episodio (almeno a prima vista), presenta una serie di caratteristiche decisamente intriganti che non potranno non fare felici gli amanti dei giochi calcistici. Prima di tutto le opzioni: beh, queste non erano ancora attive e alla mia domanda "Ma allora 'sto cavolo di editor per le squadre l'hanno messo questa volta sì o no?", la risposta è stata... boh, me la sono persa perché stavo giocando... Questo nodo lo scioglieremo in futuro, va (e qui viene fuori il vero

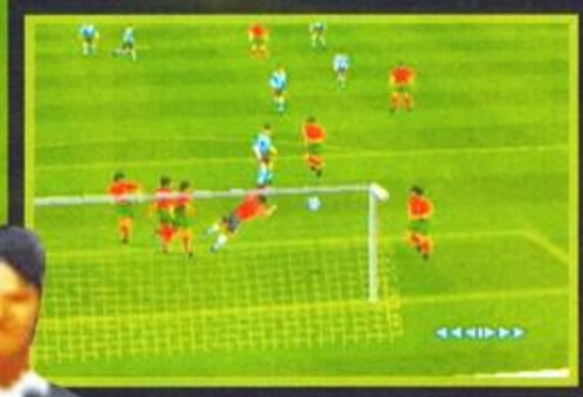
giornalista garloffo)...
Passiamo alle modalità di gioco che è meglio!
Sono presenti come di consueto amichevoli, campionati e coppe, ma è stata aggiunta la possibilità di disputare un All-Star Game (peraltro presente nella versione nipponica). La nota, finalmente lieta, è che queste competizioni sono ampiamente customizzabili, nel senso che finalmente si può giocare con altri amici, fino a 32 per la precisione, senza dovere ricorrere alle oramai vetuste amichevoli.
Anche il sistema di controllo ha subito un restyling fortissimo: via i tasti R2 e L2 per cross e triangolazioni e benvenuto alla doppia tattica di gioco (un po' come accadeva in ISS Pro 64). Il tasto per il pallonetto (cerchio) è stato rimpiazzato dal cross. Ah, al momento non si sa ancora se ci sarà spazio per il tanto mitico,



re modificati di traiettoria grazie al famigerato "aftertouch", consentendo comunque una buona varietà alle azioni. Non posso dire nulla però, sulle tattiche di gioco e sull'intelligenza artificiale, chiaramente ancora allo stato embrionale.
I giocatori, finalmente, non hanno più solamente lo stato di forma visibile (raffigurato dagli "smile" colorati che comunque sono rimasti), ma godono anche di alcune abilità che sono indicate con valori decimali: la bravura di un calciatore di testa, la sua potenza di tiro, la sua abilità nel dribbling sono finalmente proposte in forma numerica. Inoltre, ogni giocatore viene rappresentato, oltre che graficamente, anche dalla preferenza del piede al tiro (caratteristica che, sono convinto, non era documentata ma presente anche nel primo ISS Pro...).
La grafica, seppure a tratti largamente incompleta, è davvero convincente; unica nota di demerito gli effetti atmosferici decisamente scarsi (dopo essercisi abituati ottimamente con Fifa poi...). Ok, come avrete sicuramente intuito da queste righe e dalle foto pubblicate in queste pagine, ISS Pro 2 è un titolo che merita tutta l'attenzione del mondo, quindi non mi resta altro da fare che rimandarvi alla recensione. Ah, stavo dimenticandomi di dirvi che il gioco uscirà a maggio: io e Duspa, nel frattempo, decideremo chi dei due è più forte e ci giocheremo la recensione a ISS Pro 64. E con questo è tutto...
Non ci state più dentro, eh?

Andrea "Guivarc'h" Della Calce





quanto inutile, doppio passo. Il tiro è finalmente potente ed è molto divertente riuscire a indirizzarlo verso la porta nel modo che più ci aggrada. I calci piazzati possono esse-

PLAYSTATION

PREVIEW

KULA WORLD

UN ALTRO VIDEOGIOCO GENIALE, CREATIVO E DIVERTENTE? CHE PALLE!

Avete presente il tipico pallone da spiaggia? Quello grande, di plastica, con gli spicchi colorati? Quello che per gonfiarlo bisogna mettere a preventivo mezz'ora di fiato, un gran giramento di testa e un sapore di plastica giù nei polmoni? Bene, ora unite il concetto pallone-da-spiaggia al vecchio arcade da bar Marble Madness (ci sarà qualcuno tra di voi che ha la mia età e se lo ricorda, spero) e il risultato che ottenete è Kula World.

Per la verità detto così è abbastanza riduttivo perché, a dirla tutta, Kula World è uno dei videogiochi più originali e divertenti che io abbia mai visto per PlayStation.

Il gioco è semplicissimo, a parole naturalmente. C'è un pallone da spiaggia che si muove lungo dei piani che volano nel cielo sopra l'Egitto (cosa c'entra l'Egitto?, direte voi. E che ne so, rispondo io, il fatto è che sotto si vedono le piramidi).

Per spiegarvelo meglio, immaginatevi che non siano veri e propri piani, ma un insieme di colonne congiunte tra loro in modo da dare vita a forme geometriche di vario genere (insomma, se guardate le foto fate prima). La palla in questione si muove lungo queste colonne rimanendo attaccata a esse, a meno che non la si voglia far rimbalzare per saltare da una colonna all'altra. E anche fin qui tutto chiaro. La parte difficile infatti arriva adesso. Infatti, grazie a un semplicissimo ed efficacissimo motore 3D, il percorso su cui rotola la palla, può girare in tutte le direzioni a seconda di dove vogliamo, o meglio dobbiamo, andare. Questo vuol dire che il punto di vista continua a cambiare e a mostrarci il percorso in maniera sempre diversa, rendendo più difficile l'orientamento. E infatti io vi posso assicurare che, dopo il terzo livello, vi troverete anche voi a testa in giù sul vostro divano o arrampicati, pipistrellicamente parlando, al vostro televisore a cercare di capire come diavolo si fa ad arrivare all'uscita.

Lo scopo del gioco è naturalmente quello di raccogliere una o più chiavi, fare incetta di bonus e portarsi all'uscita per uscire dal livello entro un tempo limite. Solo che una volta fatti i primi, così facili da venir quasi

interpretati come insulto alla mia abilità di giocatore, i seguenti diventano ovviamente a mano a mano più difficili e impegnativi. Sia per la forma sempre più assurda del piano di gioco in cui ci si muove, sia per il tempo a disposizione dato da una stramaledettissima clessidra posizionata in alto allo schermo (si nota molto la mia antipatia verso questo piccolo e insignificante oggetto che altro non fa che scandire il tempo e buttarmi fuori dal livello, solo perché sono un po' lento?).

Chiaramente il percorso è disseminato di insidie che vanno da taglientissimi frammenti di vetro, che decisamente non si sposano con i palloni di plastica, a pericolosissime piastrelle roventi o a piastrelle ghiacciate terribilmente scivolose lungo le quali non ci si può fermare. Quindi provate a immaginarvi una lunga fila di piastrelle ghiacciate e scivolose, alternate a piastrelle roventi o con i vetri, da saltare con un timing perfetto, evitando di cadere nel vuoto e cercando, al tempo stesso, di raccogliere le chiavi e i bonus per strada. Praticamente un massacro.

Tra l'altro i bonus da raccogliere non si limitano a essere semplici monetine o gemme preziose, ma ci sono anche banane, zucche, mele, angurie e altri generi ortofrutticoli, divertenti soprattutto per il rumore che producono quando vengono inghiottiti dalla palla. Poi ci sono degli occhiali da sole che ci permettono di vedere per un periodo di tempo limitato i percorsi nascosti, e quindi trovare altre strade per arrivare a destinazione; e poi ci sono anche delle pillolone gialle e rosse, sicuramente dimenticate da qualche aficionado degli anni '70, perché se per sbaglio ci si passa sopra, la nostra palla se ne riparte bella impasticcata, distorcendo vista e suono e incasinandoci la vita. E infine c'è anche qualche clessidra qua e là che, se presa allo scadere degli ultimi 30 secondi di tempo, ci prolunga la permanenza sul livello, ma se presa prima dello scadere, ci concede solo 20 secondi per arrivare all'uscita, indicata con una grossa X verde.

Insomma, questo videogioco ha tutte le caratteristiche per diventare una vera e propria chicca. Curatissimo nelle musiche, che si discostano dalle solite musichette da videogioco, e nei suoni che sono estremamente divertenti (dal rumore del rimbalzo della palla allo scoppio per surriscaldamento su bracieri ardenti). Interessantissimo nella grafica, perché tanto semplice quanto geniale, con una ricerca iconografica dei menu e delle schermate di stacco. E poi, naturalmente, la cosa più interessante è l'idea, che ancora una volta dimostra che basta un'idea semplice e geniale, senza dover per forza ricorrere a fantascientifiche astronavi spaziali, oppure a monasteri da percorrere in motoslitta o a nemici da abbattere a suon di schiaffi e sciabolate, per realizzare qualcosa di nuovo, fresco e molto interessante. A questo punto aspettiamo solo la recensione...

Thomas Mantero

PLAYSTATION

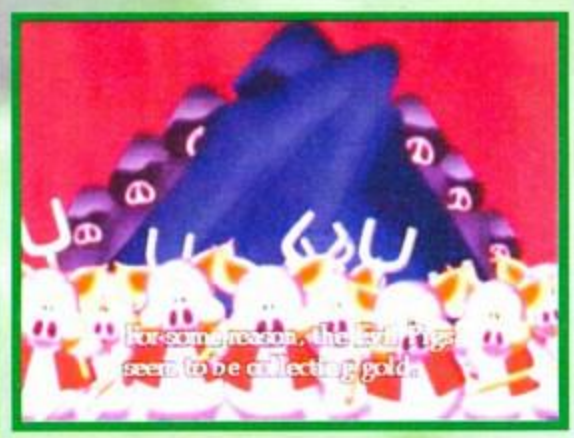
WHOOPEE CAMP

TOMBA

PREVIEW

SAPETE COM'È LA MIA DONNA IDEALE: ALTA UN METRO E DIECI E CON LA TESTA QUADRATA.

Le donne tutte curve e le top model bionde con gli occhi azzurri hanno stancato. Orsù, abbattiamo questo desueto modello femminile e apriamo nuovo orizzonti dell'essere donna. Comunque la venere sinteticamente presentata nel cappello ha una sua ragione d'essere, anche se non posso spiegarvi perché reputo quelle caratteristiche perfette (almeno non su queste pagine). In ogni caso, se conoscete una ragazza che corrisponde ai requisiti o anche solo ne vedete una per strada, vi prego di chiamare in redazione e chiedere di me. Ai primi tre fortunati che forniranno utili informazioni va in regalo un week-end erotico con Duspa (ma a lui non ditelo che ancora non lo sa. Comunque se gli assicurate quei sette otto, pasti al giorno, vi segue fin in capo al mondo senza opporre la minima resistenza)[il problema è poi scrollarselo di dosso... NdAlex].



Come dite? Il gioco? Ah già, me ne ero dimenticato. No, no, avete ragione, parliamone che sembra promettere bene. Appena inserito il CD si assiste ad uno spassosissimo filmato in stile cartone animato giapponese, col nostro protagonista impegnato nel procacciarsi il pasto quotidiano inseguendo un cinghiale per mezza prateria. Le animazioni sono davvero carine e l'umorismo dilagante; sembra di vedere un anime di Dragonball o Dr. Slump. Insomma dopo la sequenza introduttiva ero già ben disposto nei confronti di questo titolo della Whoopee Camp, e posso dire che l'azione vera e propria non ha tradito le ottime premesse. Questo

Tomba ha un look molto sedicibittiano (se mi passate il termine); sembra proprio un classico platform per SuperNES o Megadrive, riesumato dalla tomba (Tomba-tomba, capito il gioco di parole, ah ah ah... e il bello è che mi è venuta così... sono proprio una sagomaccia). Forse l'immagine non rende molto bene l'idea che voglio esprimere, comunque il paragone era per sottolineare i pregi del titolo e non per denunciarne la poca originalità. Ma siccome la dislessia che mi colpisce ogni notte a quest'ora si sta diffondendo anche alla capacità di mettere per iscritto le idee, è meglio che facciamo in fretta prima che mi spenga come un lumicino e mi avvoltoli sulla sedia. Allora, il genere lo definirei un'action-platform perché, oltre che saltellare in giro per lo schermo, potete raccogliere alcuni oggetti da usare obbligatoriamente in alcuni punti dell'avventura per poter proseguire, e parecchi power-up. Inoltre incontrerete molti personaggi che vi avverseranno o elargiranno consigli d'oro per il prosieguo del vostro viaggio, e che ogni tanto vi daranno dei compiti da portare a termine. Completarli vuol dire aprirsi nuove strade e trovare nuovi personaggi con cui interagire; la profondità di gioco, insomma, mi sembra sia stata curata con particolare attenzione da questo neonato team di programmatori nipponici.

L'umorismo di cui ho parlato all'inizio permea tutto il gioco, senza mai andare sopra le righe e dimostrando che i programmatori hanno una grande fantasia (certe trovate sono davvero da oscar). Già il personaggio principale è uno spettacolo: una sorta di punkabbestia coi capelli rosa cresciuto selvaggiamente nella foresta. Il colore dei capelli non è dovuto solamente alle discutibili scelte cromatiche che gli orientali ci presentano da anni (a vedere i cartoni giapponesi c'è da spaventarsi: bambini coi capelli blu, ragazzine coi ciuffi viola o verdi, mah...); durante il vostro quest, infatti, diversi personaggi vi prenderanno in giro per la vostra particolarità, chiedendo notizie sul vostro parrucchiere di fiducia; non mi stupirei quindi se per la capigliatura in questione si trovasse una spiegazione (demenziale come tutto il resto) durante l'avventura. Altri esempi? Be', tenete conto che i vostri principali nemici sono dei maiali vestiti con guanti e un terrificante gilerino rosso. Per liberarvi di loro e degli altri scocciatori potete usare l'arma (inizialmente una specie di mazza ferrata, ma molto probabilmente se ne trovano altre in giro per gli schemi), oppure esaltarvi con una presa articolare tipo quelle in cui si produce Alex per saggiare la robustezza della cassa toracica dei suoi sottoposti. Il nostro simpatico selvaggio può compiere anche altre azioni: per esempio si attacca a rami o sporgenze e poi rotea prendendo velocità in modo da saltare più in alto e più lontano, oppure scala pareti che impediscono il passaggio.

La grafica è molto colorata e simpatica, in stile col resto del gioco, e (me ne stavo quasi dimenticando) quasi completamente poligonale. La terza dimensione, però, è poco sfruttata dai programmatori; Tomba, infatti, è chiaramente un platform 2D, anche se in alcuni punti, comunque prestabiliti, si può passare sullo sfondo e raggiungere oggetti o locazioni altrimenti fuori portata. Più simile a Pandemonium quindi che a Croc.

L'unica cosa che non mi ha soddisfatto appieno è il controllo del protagonista, un po' macchinoso a volte, soprattutto a causa della lentezza con cui cammina (purtroppo non si può correre).

Beh, siamo giunti alla fine. Spero abbiate capito da quello che ho scritto che Tomba mi ha fatto una buona impressione tutto sommato, e, se la versione finale manterrà le aspettative generate da questa beta, credo proprio che

da aprile in edicola! da aprile in edicola! da aprile in edicola!

C'É GUIDA E GUIDA

QUELLA PIÚ SICURA É PCFORCE

La guida ai migliori giochi per PC, ai trucchi e al vostro videomondo personale

VAI GRATIS AL FUTURSHOW

BLADE RUNNER
la soluzione completa
TOMB RAIDER II
THE LAST EXPRESS
MEN IN BLACK
RIPPER
SCHEDE GRAFICHE 3D
...e molto altro ancora

DA APRILE IN EDICOLA!

(contatto avvenuto)

entrare nel point di LEGNANO. Brivido da far paura

GLOBAL GAME

C/SO MAGENTA, 77/a - LEGNANO (MI) - TEL. 0331/541658

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Giochi per PSX STN-N64-EU-USA-JAP

RITIRO E VENDITA DELL'USATO

NOLEGGIO: PSX (Play Station)STN (Sega Saturn) N64 (Nintendo 64)

I loghi, i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

SCEGLI NOI
PER APRIRE UN NEGOZIO
IN FRANCHISING.
GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE
CATENA DI VIDEOGIOCHI
IN FRANCHISING.

"O SEI

◀O SEI FUORI"

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

APRILIA (LT) Via Toscanini, 58
ASCOLI PICENO Prossima apertura
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MELZO (MI) Prossima apertura
PADOVA Via E. Toti, 1
PALERMO 1 Via Serradifalco, 141
PALERMO 2 Via Sciuti, 138 a/b/c
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via C. Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via D. Tripepi, 35
REGGIO EMILIA Prossima apertura
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Prossima apertura
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI) Viale Casiraghi, 62
SPOLETO Viale G. Marconi, 270
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI Prossima apertura
G. G.CORNER Via Campazzino, 12 MILANO
CHIASSO Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
LUSSEMBURGO 5, rue des Bains l 1212
VALENCIA - SPAGNA Calle Salamanca 27 - 8

I loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

DENTRO

Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure e il nostro metodo di affiliazione, spedendo questo tagliando oppure telefonando a: Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20100 tel. 02/48950128

Nome

Indirizzo

Tel

GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 • TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

Ah ah, ci siete cascati eh? Tranquilli, era solo un pesce d'Aprile (sicuramente mal riuscito), il caporedattore rimane Alex, e io rimango un deficiente... tutto come al solito.

Raffo

STAR TREK PINBALL

La famosa serie televisiva di Star Trek è spesso presa come spunto per video giochi; questa volta si è lanciata la Interplay, dando vita a un simulatore di flipper che vede appunto, come protagonisti, il famoso equipaggio dell'Enterprise.
Il gioco è molto simpatico ma non ho capito cosa bisogna fare, è pieno di lucette e freccine, ma non c'è da sparare a nessuno e non bisogna saltare da nessuna parte. Secondo me il gioco è difettoso; ad ogni modo, per chi sapesse giocare a questo strano gioco chiamato flipper, potrà trovare qualche spunto divertente in questo titolo, ma un mio amico mi ha detto che c'è sicuramente di meglio in giro, e se l'ha detto lui...

TENKA

Già apparso su PlayStation qualche mese or sono, Tenka è uno shoot 'em up in soggettiva davvero molto carino, o almeno lo è stato.
Ed ecco che affrontiamo il problema: perché un giovinotto dovrebbe acquistare Tenka al posto delle decine di giochi analoghi per PC? Quando qualche mese fa uscì per PlayStation aveva un senso... non c'era praticamente nulla di meglio (o comunque permetteva di allargare la scelta); ma su PC, ragazzi, c'è Quake 2, non so se mi spiego, e comunque anche se già possedete Quake 2, c'è pur sempre Quake, Duke Nukem 3D, Doom 2, Doom... insomma ci siamo capiti.

RED LINE RACER

Un mio amico una volta andando in moto è caduto, subito lo hanno soccorso, lui diceva di stare bene, ma quando lo hanno portato in un bar per fargli bere qualcosa, gli hanno tolto il casco e gli si è aperta la testa.
Red Line Racer è un gioco molto bello graficamente, ma i difetti grossi stanno nella longevità; infatti, è anche divertente scarrozzare allegramente con la motoretta, ma i programmatori non hanno pensato (madornale errore) di creare un campionato, quindi ti dovrai divertire semplicemente facendo le gare singole... eh lo so, coraggio.

NHL 2 ON 2 HOCKEY CHALLENGE

Quando ero piccolo sognavo di diventare un grande giocatore di Golf, forse è anche per questo che i giochi di Hockey non li ho mai considerati molto; ad ogni modo, già le simulazioni di Hockey piacciono a una persona su un milione (e io metto bello bello nel milione), se poi, si considera che i giochi belli ispirati a questo scivoloso sport si contano sulle dita di un monco, beh, siamo a posto.
Questo NHL ecc. non è certo l'eccezione che conferma la regola, anzi lo definirei la regola senza eccezioni; dalla struttura al concept è decisamente comune e, vista la qualità di giochi vista su PC negli ultimi tempi, credo proprio che si possa sopravvivere anche senza questo "entusiasmante" titolo sportivo. Sarà per un'altra volta.

NBA ACTION 98

La pallacanestro in America è famosa almeno quanto qui lo è la palla prigioniera; nonostante tutto, di simulazioni di basket ce ne sono molte di più, come mai? Ma è naturale, perché tutti i programmatori stanno in America, un po' come i giapponesi che continuano a fare simulazioni di Ramino, a nessun altro popolo del mondo frega niente del Ramino, ma a loro piace, quindi non è giusto giudicarli per questo. Io credo che sia giusto.
Oggi ho le idee un po' confuse sarà che questo è proprio l'ultimo testo che scrivo prima di andarmene in vacanza in caserma, ma non ci sto più dentro.
NBA Action non è quello che si dice un gioco spettacolare, ma di sicuro non mancherà di soddisfare i grandi amanti del genere, in fondo si fa giocare e non sporca in giro (sempre che lo portiate a spasso una volta al giorno).

NEW POINT

PlayStation

PC -CD ROM

Planet Games

SEGA SATURN

NINTENDO 64

VIDEOGIOCHI PER CONSOLE E COMPUTER
PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI E CONSOLE - IMPORTAZIONE USA E JAPAN

VIA G.B. PAGANO 12/14
ROMA TEL. 06-6620845

TITOLI PLAYSTATION
A PARTIRE DA L. 39.000

EXPLOTION VIDEOGAMES

PICCOLA PUBLICITA', PREZZI MOSTRUOSI

Via F.Petrarca N°35 c.a.p. 80026 Casoria (NA) Italy Tel./Fax 081-7580523 E-mail suzzo@tin.it

Playstation

Comm. & Conquer	£ 50.000
Sampras Extreme	£ 50.000
Skeleton Warriors	£ 50.000
Whizz	£ 50.000
Actua Golf 1	£ 50.000
Speedster	£ 50.000
Kript Killer	£ 60.000
Time Commando	£ 49.000
Iron & Blood	£ 39.000
Fighting Force	£ 80.000
Break P. Tennis	£ 50.000
Galaxian 3	£ 39.000
Raging Skies	£ 45.000
Ace Combat 2	£ 80.000
Rosco Mc Queen	£ 80.000
Rayman	£ 49.000
Need For Sp. 2	£ 70.000
Porche Chall.	£ 75.000
Spider	£ 50.000
Parappa The R.	£ 75.000
Tomb Raider 2	£ 89.900
I.S.S. pro	£ 80.000
G-Police	£ 90.000
Namco Tennis	£ 50.000
Spot Goes to Holl.	£ 60.000
Crash Bandicoot	£ 60.000
Galaxy Fight	£ 39.000
Titan Wars	£ 50.000
Carnage Heart	£ 50.000
Tunnel B-1	£ 50.000
Slam n'jam 96	£ 39.000
Tempest X 3	£ 60.000
Aquanaut's H.	£ 40.000
Konami Open Golf	£ 45.000
Tilt	£ 45.000
4-4-2 Soccer	£ 39.000
Street F. Alpha 2	£ 60.000
Gunship	£ 49.000
The Raven Project	£ 49.000
Contra	£ 65.000
Agent arlstrong	£ 70.000
Darkstalkers	£ 50.000
NBA Jam extreme	£ 50.000
Jet Rider	£ 49.000
Robo Pit	£ 45.000
Final Fantasy VII	£ 80.000
King's Field	£ 45.000
In Your House	£ 50.000
Vr Golf	£ 49.000
Resident Evil	£ 50.000
NBA in the zone	£ 39.000
Riot	£ 50.000
Grid run	£ 50.000
Blast chambers	£ 50.000
Bubble Bobble	£ 45.000
Motor Toon GP 2	£ 50.000
Rise 2	£ 39.000
Firo&Clowd	£ 39.000
Davis Cup Tennis	£ 49.000
Mist	£ 39.000
Cheesy	£ 39.000
Formula 1 97	£ 75.000
Croc	£ 80.000
Pandemonium 2	£ 80.000
Total Drivin	£ 80.000
Duke Nukem	£ 80.000
MDK	£ 75.000
Jumpin Flash 2	£ 49.000
Broken Sword 2	£ .89.000
Disk World 2	£ 80.000
NBA live 96	£ 40.000
X-COM 2	£ 50.000
Rapid Racer	£ 80.000
Hexen	£ 60.000
Impact Racing	£ 45.000
Twisted Metal 2	£ 50.000
Primal Rage	£ 49.000
Street Racer	£ 50.000
Namco Soccer	£ 39.000
Williams Arcade	£ 40.000
A VI Ev. Global	£ 39.000
Hyper Tennis	£ 50.000
Project Overkill	£ 45.000
Burning Road	£ 39.000
Blam Machinead	£ 39.000
Star Gladiator	£ 49.000
Star fighter 3000	£ 39.000
Loaded	£ 40.000
Blazing Dragoons	£ 40.000
Namco Museum 1	£ 50.000
Tobal N°1	£ 50.000
NFL Game Day	£ 49.000
Epidemic	£ 49.000
Heart Worm Jim 2	£ 50.000
Top Gun	£ 50.000
Shell Shock	£ 39.000
Cronicles of The S.	£ 39.000

Sega Saturn

Wipe Out 2097	£ 70.000
MK Trilogy	£ 70.000
Bug Too	£ 60.000
Wrestlemania	£ 50.000
X-Man	£ 60.000
Doom	£ 50.000
Man. Hidden Soul	£ 50.000
Bust a Move 2	£ 50.000
Bust a Move 3	£ 90.000
Wing Arms	£ 50.000
In The Hunt	£ 50.000
Battle Monster	£ 39.000
Eart Worm Jim 2	£ 60.000
Magic Carpet	£ 39.000
Fighters Mega Mix	£ 70.000
Resident Evil	£ 90.000
Sonic R	£ 99.000
Loaded	£ 40.000
Pandemonium	£ 60.000
Photo CD	£ 50.000
Robo Pit	£ 50.000
Keio 2	£ 50.000
Street Racer	£ 50.000
Tunnel B-1	£ 50.000
Torico	£ 50.000
Theme Park	£ 50.000
Worms	£ 50.000
VR Kids	£ 40.000
Hebereke's Pop.	£ 40.000
Shell Shock	£ 40.000
Chaos Control	£ 50.000
Break P. Tennis	£ 50.000
Blast Chambers	£ 50.000
Soviet Strike	£ 60.000
Rise 2	£ 40.000
Fighting Vipers	£ 80.000
Hi Octane	£ 40.000
True Pinball	£ 50.000
Manx TT	£ 75.000
Dragon Heart	£ 40.000
Migty Hits	£ 50.000
Hulk	£ 50.000
Exen	£ 50.000
Mr. Bones	£ 50.000
Iron Man	£ 50.000
In Your House	£ 60.000
Last Bronx	£ 75.000
Sonic 3D	£ 80.000
Puzzle Fighter 2X	£ 70.000

N64 Jap

Wawe Race	£ 90.000
MRC	£ 90.000
Hexen	£ 90.000
Doom	£ 90.000
War Goods	£ 90.000
Top Gear Rally	£ 90.000

Game Boy

Looney tunes	£ 35.000
I Puffi	£ 35.000
Ruota della Fort.	£ 15.000
Spirou	£ 35.000
Daffy Duck	£ 35.000
Micro Machines	£ 35.000
Preistoric Man	£ 35.000
Tazmania	£ 35.000
Speedy Gonzales	£ 35.000
Duck Tales	£ 35.000
Killer Instinct	£ 30.000
Mario Land 2	£ 35.000
Street Fighter 2	£ 35.000
Donkey Kong 2	£ 35.000
Fifa 97	£ 35.000
Pinocchio	£ 35.000
Wario land	£ 35.000
Toy Story	£ 35.000
105 in 1	£ 70.000
55 in 1	£ 55.000
50 in 1	£ 50.000

Neo Geo CD

Art of Fighting	£ 99.000
Art of fighting 3 limited ed.	£155.000
Burning Fight	£ 99.000
Crosed Sword	£ 99.000
Fatal Fury	£ 99.000
Fatal Futy 2	£ 99.000
Fire Supplex	£140.000
Kabuki Klash	£130.000
King of Fighters 95	£140.000
Mutation Nation	£ 99.000
NAM 1975	£ 99.000
Robo Army	£130.000
Samurai Sh.	£ 30.000
Samurai Sh. 3	£140.000
Sengoku 1	£ 99.000
Sengoku 2	£140.000
Soccer Brawl	£ 99.000
S. Side Kiks 3	£130.000
Super Spy	£ 99.000
World Heroes	£ 99.000
World Heroes 2	£ 99.000
World Heroes 2 jet	£ 99.000
Word Heroes Perf.	£ 70.000
Samurai Sh. rpg	£160.000
King of Fighters 97	£150.000
Football Frenzy	£ 15.000
Ag. of D. Kombat	£ 50.000
View Point	£ 50.000
Art of Fighting 2	£ 20.000
Metal Slug	£ 90.000
Fatal Fury 3	£ 70.000
Ninja Commando	£ 25.000
Stakes Winner	£ 70.000
Pulstar	£ 70.000
Super Side Kiks 2	£ 70.000
Fatal Fury Special	£ 25.000
Aero Fighters 2	£ 25.000
Ragnagard (shin-oh-ken)	£130.000
King of Monster 2	£ 20.000
Galaxy Fight	£ 50.000
Last Guardian 2	£ 20.000
Top Hunter	£ 25.000
Karnov Revenge	£ 20.000
Ghost Pilot	£ 70.000
Power Spikes 2	£ 70.000
Aero Fighter 3	£130.000
Last Blade	£ Tel.
Baseball Stars 2	£ 25.000
Magical Drop	£135.000

Accessori

Doctor V64	£750.000
Z 64	£950.000
Volante Mad Catz	£119.000
Negcon	£ 60.000
Pistola Guncon	£ 70.000
Memory Card Sony	£ 39.000
Memory Card Col.	£ 29.000
Memory Card 120	£ 65.000
Memory Card 240	£ 85.000
Memory Card 480	£110.000
Pad Sony Jap	£ 45.000

Console

PSX Uni.+Game	£ Tel.
Saturn Uni.+Game	£ Tel.
Nintendo 64 PAL	£ Tel.
Titoli nuovi	
S. Nintendo	£ 60.000
M. Drive	£ 40.000

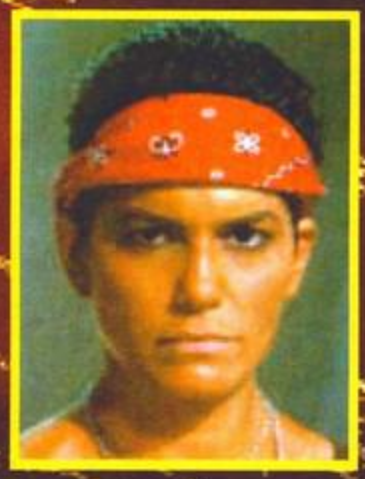
VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA PER CORRIERE (DHL-TNT TRACO) O PER POSTA - MATERIALE REALMENTE DISPONIBILE IN MAGAZZINO

RUOLI DI RUOLO

SE E' VERO CHE NELLO SPAZIO NESSUNO PUO SENTIRVI URLARE, VORRÀ DIRE CHE LE PARETI DI CASA DOVRETE FARLE INSONORIZZARE.

EXCALIBUR PRESENTA: GIOCARE ALIEN

Nasce in Italia un prodotto per GdR unico e sicuramente di grande appeal. Sfruttando l'onda suscitata dal discusso Alien: la Clonazione, è stato pubblicato in questi giorni un agilissimo volumetto studiato secondo più punti di vista, che ci porterà dritti dritti nel cupo e pessimista mondo di Hellen Ripley, del suo equipaggio, degli uomini e delle donne della Sulaco e soprattutto dei neri, chitinosi e feroci alieni scaturiti dal genio di H.R. Giger e dalle mani di Carlo Rambaldi.



Giocare Alien è innanzitutto un fascicolo di 32 pagine a colori, con fotografie originali dei quattro film e una approfondita analisi di ciascuno di questi quattro eventi cinematografici che tanto hanno influenzato le menti (e gli incubi) di così tanta gente intorno al mondo.
All'interno del modulo è possibile trovare informazioni di carattere cinematografico, quindi, particolarità e curiosità, notizie relative al making del quarto film, e chili e chili di immagini. Ah, dimenticavo: un poster ritraente Ripley, Gorman e i "Grunt" della Sulaco al completo prima dell'operazione sul pianeta LV-426.

Va bene, ok, ma il GdR come entra in tutto ciò? Entra perché l'intero modulo è stato realizzato con un occhio ammiccate alla giocabilità. Tutto è corredato da regole e suggerimenti per prendere l'intera ambientazione e usarla con il sistema di gioco di Basic: Gioco di Ruolo Universale. Il fascicolo, infatti, può essere letto come un esteso sourcebook per l'universo di Alien. Troviamo quindi informazioni dettagliate sulla Compagnia Weyland-Yutani, sul pianeta LV-426, e sulla colonia di Alley Hope.
Abbiamo regole e regole relative agli armamenti del Marine (Smart gun, fucili a impulso, lanciafiamme), materiale sulle corazze e sui sensori di movimento, regole per i sintetici e le navi, insomma... un po' di tutto. Ovviamente è presente la parte sulla creazione di personaggi Marine e ampio spazio è stato dedicato agli adattamenti per GdR dei principali protagonisti dei tre film (avete presente Vasquez, Apone, Hicks e company?!?).

Ma ovviamente chi non poteva che fare la parte del leone? Purtroppo il modulo non si chiama "Giocare Vasquez" – peccato - gustiamoci però le pagine dedicate ai guerrieri alieni, alle uova, ai facehugger e al chestbuster e inchiniamoci a Sua Nera Chitinosità: la Regina. Nelle pagine di questo modulo troveremo le informazioni per capire i cicli riproduttivi di questa razza di sopravvissuti, agguerriti e determinati a spazzare via ogni forma di opposizione. Apprenderemo così le tecniche di caccia della specie, i loro limiti di resistenza fisica, le loro caratteristiche fisiche, il loro comportamento e la loro peculiare, incomprensibile e aliena "personalità".

Analisi cinematografica, quindi, condotta con perizia e attenzione, ma anche modulo di gioco con schede dei personaggi e un'intera avventura. Ma giocare Alien sapendo che cosa si sta facendo rischierebbe di rovinare il gusto ai giocatori (e al Master), i quali andrebbero in giro armati di tutto punto, tentati di nuclearizzare l'intero pianeta nel momento in cui dovessero scoprire che "le comunicazioni con la colonia si sono misteriosamente interrotte...".
E allora, come fare? Il master potrebbe adottare il modulo in maniera graduale, selezionando il proprio gruppo di giocatori (dovrebbero essere patiti della saga, ma non troppo!). A questo punto potrebbe cominciare una campagna fantascientifico-investigativa, con i PG impegnati in operazioni militari di salvataggio, indagine ed esplorazione. Si potrebbe ora introdurre qualche altro elemento (i Marine Coloniali, i fucili a impulsi, la Compagnia) e poi... il vivo dell'azione: un PNG impregnato da un facehugger durante un'operazione di recupero.
Giocare questa ambientazione risulterà molto più convincente e divertente se i giocatori vi verranno introdotti gradualmente e a loro insaputa: sarà possibile utilizzare un sacco di espedienti per riuscire a cogliere il massimo della suspense e del risultato dalle loro reazioni...

Questo è quanto per ora... Buon Divertimento

Christian Antonini

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CA DI SOLA
CASTELVETRO (MODENA) - TEL./FAX 059/702235

GIOCHI SATURN E PLAYSTATION DA L. 40.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI MEGADRIVE SUPERNES GAME BOY GAME GEAR

Lollipop

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PERMUTA DELL'USATO

TITOLI NINTENDO E MASTER SISTEM A L. 20.000

TITOLI 3DO, NEO GEO, SEGA, MEGA CD DA L. 30.000

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:

- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN™

NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

VUOI ACQUISTARE?

Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?

Abiti fuori Milano???

Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!

Abiti a Milano???

Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

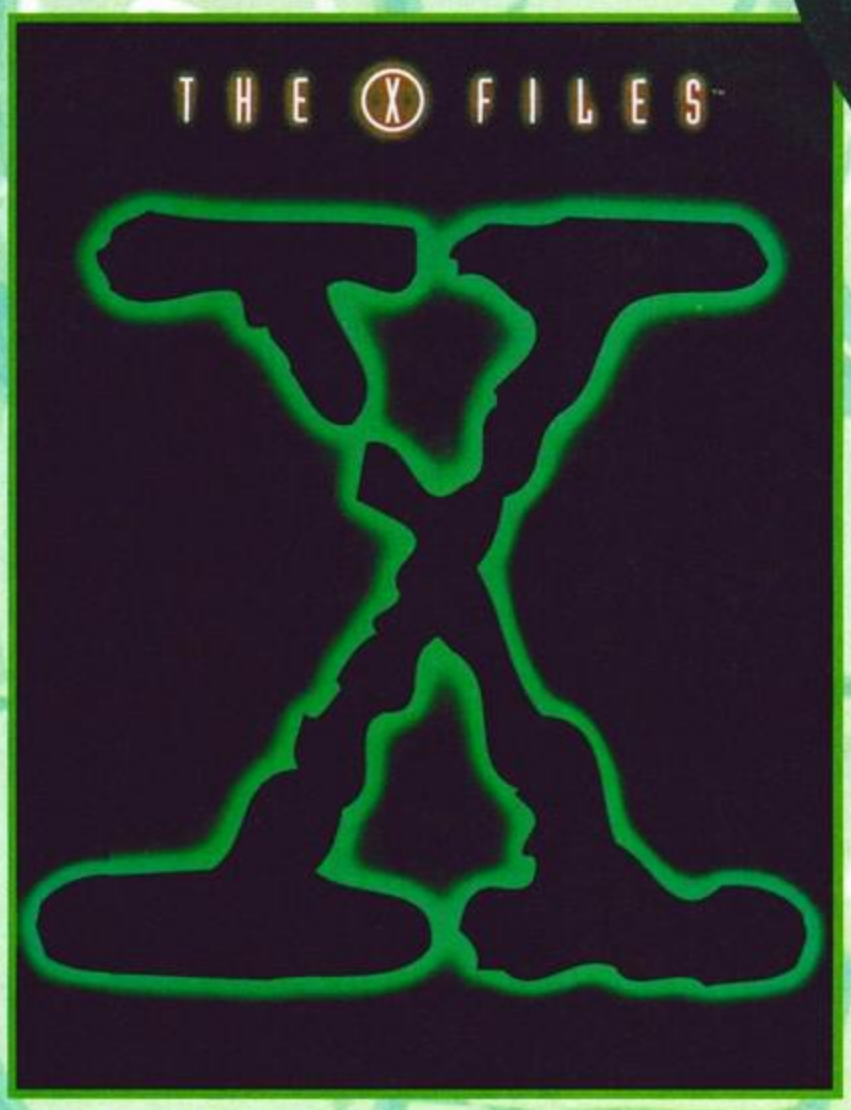
Chi è l'uomo che fuma? Perché fuma? Di chi è padre? Di chi è madre? Sarà lui la sorella di Mulder? Scoprite anche voi i più oscuri segreti del mondo di X-Files.

di Sabrina Rossi

X-FILES: IL GIOCO

"I numeri 11 e 21 spesso appaiono in episodi di X-Files, nella realtà cosa significano questi numeri?
Quale è il personaggio leader storico che ha dato il nome alla "Crowley High School"?
"Sabotaggio Alieno" ("Space" in inglese) è stato l'episodio più costoso della prima serie, quale è stato quello meno costoso?"
Siete riusciti a dare una risposta a tutte le domande? Bene, allora siete pronti per giocare e risolvere misteriosi intrighi, con il nuovissimo gioco in scatola dedicato al serial televisivo più seguito degli ultimi anni.

Naturalmente stiamo parlando degli X-Files. Se siete accaniti fan e avete seguito i due investigatori del paranormale a partire dalla prima serie, il gioco in questione fa proprio al caso vostro.



Dopo aver aperto la scatola, rigorosamente nera (pare che il nero e il paranormale vadano molto d'accordo), con l'immancabile X sullo sfondo e l'immagine di Mulder e Scully in primo piano, vi renderete presto conto che non vi trovate di fronte al solito gioco. Oltre agli elementi tradizionali – un tabellone, le pedine, il dado (un po' insolito, questo ve lo devo proprio dire), un libretto contenente una serie di domande e un mazzo di carte – spicca immediatamente una videocassetta. Quest'ultimo componente, importantissimo per portare a termine il percorso che vi condurrà alla vittoria, contiene le immagini più significative del serial, e in particolare ben 73 scene tratte dalle prime tre serie di X-Files.
Il numero di giocatori può variare da due a sei, ma naturalmente è possibile utilizzare lo stratagemma delle squadre se si è più numerosi. Prima di iniziare è necessario assicurarsi che il padrone di casa possieda un videoregistratore e un televisore, quindi ogni giocatore sceglie il proprio segnalino e il gioco può finalmente cominciare.
Lo scopo è quello di raggiungere per primi l'ultima casella, che rappresenta la fine delle vostre indagini. All'interno del tabellone sono raffigurati differenti percorsi che i singoli giocatori possono intraprendere, ma fate attenzione: la via più breve è sempre la più difficile da percorrere.
Per riuscire ad avanzare alla successiva casella i giocatori devono rispondere correttamente alle domande inerenti ai filmati della videocassetta. Alla fine di ogni clip, sullo schermo del televisore appare uno schema, che comprende vari simboli: le X indicano la difficoltà della domanda, mentre i simboli, uguali a quelli presenti sul dado a quattro facce, corrispondono alle domande contenute nel libretto "Domande e Risposte". Con il tiro del dado il giocatore sceglie la categoria di domande nella quale dovrà cimentarsi e, se risponde correttamente, potrà finalmente avanzare di una casella (o due in caso di domanda difficile). Non dubitate: la strada che vi porterà alla scoperta della verità è irta di pericoli, rappresentati dalle carte imprevisto, che renderanno il vostro cammino assai movimentato. E ricordate: soltanto il vero appassionato (o il "Gastone" della compagnia) può sperare di vincere.
Tutte le 584 domande sono state personalmente formulate da Chris Carter, l'ideatore della serie, e vi permetteranno di mettere in luce il vostro grado di conoscenza degli X-Files.
Prodotto in Italia dalla 20th Century Fox e dalla Hasbro Italy, questo è il primo gioco in scatola ufficiale ispirato al fenomeno X-Files, ed è disponibile in tutti i negozi di giocattoli già a partire dalla fine di febbraio. Non mancate all'appuntamento con il mistero: il Trivia Game del paranormale vi attende!

Software News
novità software dal mondo

disponibile

Offerta

88.900

88.900

98.900

disponibile

88.900

77.900

88.900

79.000

84.900

139.900
con pistola

88.900

89.900

88.900

89.900

77.900

89.900

Disponibili listini per rivenditori. Linea riservata: 011.689.27.40

Questo è solo un esempio degli oltre 1.000 titoli disponibili in magazzino e nel punto vendita.

Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
011.68.12.582
011.68.11.131
• Fax:
011.68.11.131
• E.mail:
softnews@inrete.it

...anche vendita per corrispondenza

Lista Playstation

4-4-2 SOCCER	78.900
ACE COMBAT 2	88.900
ACTUA SOCCER 2	88.900
ADVENTURE OF LOMAX	89.900
AGENT ARMSTRONG	88.900
ALIEN TRILOGY	89.900
ALL STAR BASEBALL 97	89.900
ALLIED GENERAL	89.900
ALUNDRA	89.900
ATARI GREATEST HITS	89.900
AYRTON SENNA KART	75.900
BLACK DOWN	89.900
BLOODY ROAR	OFFERTA
BOBBLE BOBBLE	64.900
BOBBLE BOBBLE 2	IN ARRIVO
BRAHAMA FORCE	89.900
BROKEN SWORD	88.900
BROKEN SWORD 2	88.900
BUSHIDO BLADE	89.900
BUST A MOVE 2	49.900
BUST A MOVE 3	77.900
CASTELVANIA-Simphony of the Night	89.900
CITY OF LOST CHILDREN	89.900
COLONY WARS	98.900
COMMAND & CONQUER	88.900
COOL BORDERS 2	88.900
CRASH BANDICOT	85.900
CRASH BANDICOT 2	88.900
CRITICAL DEPTH	89.900
CROC	88.900
CRYPT KILLER	93.900
DEATHTRAP DUNGEON	89.900
DESCENT 2	89.900
DINASTY WARRIORS	89.900
DISCWORLD 2	88.900
DISRUPTOR	69.900
DRAGON BALL Z BATTLE 22	119.900
DUKE NUKEM 3D	98.900
EPIDEMIC	79.900
FANTASTIC FOUR	87.900
FATAL FURY REAL BOUT	78.000
FELONY 11-79	89.900
FIFA SOCCER 96	49.900
FIFA SOCCER 97	49.000
FIFA SOCCER 98	88.900
FIGHTERS IMPACT	89.900
FIGHTING FORCE	88.900
FINAL FANTASY VII	98.900
FORMULA 1	59.900
FORMULA 1 97	109.900
FROGGER	89.900
G-POLICE	98.900
GUNSHIP 2000	79.900
HERCULES DISNEY	88.900
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	49.900
IRON AND BLOOD	59.900
JET RIDER	69.900
KING OF FIGHTERS	79.900
KING'S FIELD	78.900
KRAZY IVAN	69.900
KURUSCHI (I Q)	77.900
LEGACY OF KAIN	79.900
LETHAL ENFORCER 1&2	89.900
LIFEFORCE TENKA	97.900
LOADED	49.900
MACHWARRIOR 2	89.900
MAGIC CARPET	79.900
MAGIC THE GATHERING	89.900
MARVEL SUPER HEROES	88.900
MDK	89.900
MEGAMAN 8	85.900
MONSTER TRUCK	98.900
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89.900
MOTO RACER	88.900
NAGANO WINTER 98	99.900
NAMCO MUSEUM VOL2	79.900
NAMCO MUSEUM VOL3	79.900
NAMCO MUSEUM VOL5	77.900
NBA IN THE ZONE 2	89.900
NBA LIVE 96	49.900
NBA LIVE 97	69.900
NBA LIVE 98	88.900
NEED FOR SPEED	49.900
NFL QUARTERBACK 96	89.900
NFL QUARTERBACK CLUB 97	88.900
NFL-GAMEDAY	69.900
NHL BREACKWAY 98	89.900
NHL FACE OFF	69.900
NHL FACE OFF 97	75.900
NHL OPEN ICE	89.900
NIGHTMARE CREATURES	88.900
NIGHTMARE CREATURES	88.900
OVERBOARD	88.900
PANDEMONIUM	79.900
PANDEMONIUM 2	87.900
PGA TOUR GOLF 98	88.900
POWERPLAY HOCKEY 98	98.900
RAGE RACER	89.900
RALLY CROSS	78.900
RAMPAGE WORLD TOUR	89.900
RAPID RACER	88.900
RAVEN PROJECT	89.900
RAY STORM	78.900
RAYMAN PLATINIUM	49.900
RED ALERT C&C	98.900
RELOADED	59.900
RESIDENT EVIL	OFFERTA
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	78.900
RIDGE RACER	49.900
RIDGE RACER REVOLUTION	49.900
ROAD RAGE	89.900
ROSCO MC QUEEN	88.900
SAMURAI SHODOWN	75.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	89.900
SENTIENT	79.900
SHELL SHOCK	79.900
SKELETON WARRIORS	69.900
SOUL BLADE	89.900
SOVIET STRIKE	OFFERTA!!!
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69.900
STREET FIGHTER EX PLUS	88.900
SUIKODEN	89.900
SUPER PANG COLLECTION	TELEFONA
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	78.900
SYNDACATE WARS	89.900
TEKKEN 2	88.900
TEKKEN 3 JAP	PRENOTARE
TEMPEST X	84.900
TETRIS PLUS	88.900
THO SHIN DEN 3	78.900
THOSHIN DENZ	69.900
THUNDERHAWCK 2 -PLATINUM-	49.900
TIME COMMANDO	69.900
TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO	139.900
TOCA TOUR RACING	93.000
TOMB RAIDER 2	99.900
TOSHINDEN	79.900
TOTAL DRIVIN	89.900
TOTAL NBA 96	49.900
TRACK & FIELD -PLATINUM-	49.900
TRASH IT	89.900
TUNNEL B1	89.900
V-RALLY	84.900
VANDAL HEARTS	89.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	89.000
WARCRAFT 2	89.900
WARHAWK	69.900
WIPE OUT	49.000
WIPE OUT 2097-PLATINUM	49.900
Z	79.900

MEGADRIVE

688 ATTACK SUB	39.000
AFTER BURNER 2	39.000
AGASSI TENNIS	39.000
ALIEN 3	39.000
ALTERED BEAST	29.000
AQUATIC GAMES	39.000
ASTERIX	49.000
BALL JACKS	29.000
BATMAN FOREVER	49.000
BATMAN RETURN	39.000
BATTLETANK	39.000
BUBBLE&SQUEACK	39.000
BULLS Vs. BLAZER	39.000
BURNING FORCE	39.000
CALIFORNIA GAMES	39.000
CAPRIATI TENNIS	49.000
CHAKAN	39.000
CHAMPION SOCCER	39.000
CHAMPION SOCCER 2	49.000
CHIKI CHIKI BOYS	39.000
CHUCK ROCK	39.000
CLIFF HANGER	49.000
COMBAT CARS	39.000
COMIC ZONE	49.000
COOL SPOT	39.000
CRUEBALL	39.000
CYBER BALL	39.000
CYBER JUSTICE	29.000
DARWIN 4081	29.000
DE CAP ATTACK	29.000
DESERT STRIKE	49.000
DEVIS CUP TENNIS	49.000
DJ BOY	29.000
DOUGLAS BOXING	39.000
DRAGON	29.000
DUFFYDUCK HOLLYWOOD	49.000
ECCO THE DOLPHIN	39.000
ECCO THE DOLPHIN 2	49.000
ETHERNAL CHAMPIONS	49.000
EUROPEAN SOCCER	29.000
FATAL REWIND	29.000
FATHAL LABIRINTH	49.000
FEVER PITCH SOCCER	49.000
FIFA INT. SOCCER	49.000
FIFA INT. SOCCER 95	49.000
FLASHBACK	39.000
GALHAD	29.000
GENERATION LOST	39.000
GHOST BASTERS	39.000
GLOBAL GLADIATOR	39.000
GOLDEN AXE 3	59.000
GRAND SLAM TENNIS	39.000
GREENDOG	29.000
HARDBALL 3	39.000
HELL FIRE	39.000
HULK	39.000
HUMANS	29.000
HYPER DUNK BASKET	39.000
INT.S.S. SOCCER DE LUXE	79.000
INT TOUR TENNIS	39.000
JAMES BOND 007	39.000
JAMES POND 3	39.000
JAMES POND2	39.000
JEWEL MASTER	39.000
JOE MONTANA	39.000
JOE MONTANA 2	39.000
JOE MONTANA 93	39.000
JUDGE DREDD	49.000
JURASSIC PARK RAMPAGE	39.000
KAGEKI	39.000
KALIBER 50	29.000
LAST BATTLE	39.000
LETHAL ENFORCERS 2	49.000
LIGHT CRUSADER	79.000
MADDEN 96	39.000
MANACER	39.000
MARIO LEMYUX HOCKEY	39.000
MAZING WARS	79.000
MEGA TURRICAN	49.000
MEGAMAN X	89.000
MERCS	39.000
MOHAMMED ALI BOXE	39.000
MORTALKOMBAT TRILOGY	99.000
MUTANT L. FOOTBALL	39.000
MYSTIC DEFENDER	29.000
NBA ALLSTAR	39.000
NBA JAM	39.000
NBA LIVE 95	39.000
NBA T.E.	49.000
NFL 95	39.000
NHL 95	39.000
ORSO YOGHI	59.000
PAPERBOY	39.000
PGA TOUR GOLF 96	39.000
PHELIOS	29.000
PIT FIGHTER	29.000
POWER DRIVE	49.000
POWER RANGERS	59.000
PRIMAL RAGE	49.000
PUGGSY	39.000
QUACK SHOT	39.000
RAMBO 3	39.000
RED ZONE	49.000
RISE OF THE ROBOT	39.000
RISKY WOODS	39.000
ROAD BLASTER	39.000
ROAD RUSH	39.000
ROBOCOP TERMINATOR	39.000
ROCK&ROLL RACING	39.000
ROLO IN THE RESCUE	39.000
ROMACE OF 3 KINGDOM	39.000
RUGBY 95	39.000
S.STREET FIGHTER 2	49.000
SAMPRAS TENNIS	49.000
SECOND SAMURAI	39.000
SHADOW OF THE BEAST	39.000
SHAQ FU	39.000
SHINING THE DARKNESS	79.000
SOEIL RAGNACENTY	89.000
SONIC	39.000
SONIC	39.000
SONIC 2	39.000
SONIC 3	49.000
SONIC SPINBALL	49.000
SPARKSTER	49.000
SPIDERMAN	39.000
SPLATTER HOUSE 2	49.000
STREET RACER	49.000
SUNSET RIDERS	49.000
SUPER HANG ON	39.000
SUPER HYDELYDE	39.000
SUPER REAL BASKETBALL	39.000
SUPER SKIDMARKS	59.000
SUPER VOLLEYBALL	59.000
SUPERMAN	39.000
SWORD OF VERMILLION	69.000
TALESPIN	39.000
TAZMANIA 2	59.000
TERMINATOR	39.000
THE PUNISHER	49.000
THE SIMPSON	39.000
THUNDER FORCE 2	39.000
TINY TOON	49.000
TOE JEAM EARL	39.000
TOPOLINOMANIA	49.000
TOTAL FOOTBALL	39.000
TURTLES HYPERSTONE	49.000
TWIN HAWCK	39.000
TWO CRUDE DUDE	39.000
ULTIMATE MK3	99.000
URBAN STRIKE	79.000
WARDNER	39.000
WARLOCK	39.000
WILLY COYOTE	79.000
WINTER CHALLENGER	49.000
WIP RUSH	39.000
WONDER BOY 3	49.000
WORLD CUP USA 94	49.000
WORLD HEROES	49.000
WORLD OF ILLUSION	49.000
WORLD TROPHYSOCCER	39.000
WRESTLE WAR	39.000
WRESTLING MANIA	49.000
X-MAN	49.000
ZERO THE KAMIKAZE	49.000

99.900

88.900

93.000

Console PSX
L.289.000

Universale
L. 379.000

Si eseguono modifiche universali in un'ora

XENIA
EDIZIONI
CONSOLEMANIA
FACCE RIDE
via Carducci, 31
20123 Milano

FACCE... RIDE

FACCE DA CONSOLEMANIA

Se la vita fosse fatta di arance, io sarei all'ultimo spicchio; se la vita fosse fatta di ciliege, io starei spolpando il nocciolo; se la vita fosse fatta di banane, io starei scivolando sulla buccia; ma la vita non è un frutto, la nostra esistenza è una sorta di enorme macedonia, piena di frutti bellissimi e di curiosi miscugli. Oggi mi sento un po' fruttivendolo, un po' pessimista magari, ma comunque un fruttivendolo, e tra mezzo chilo di mele e uno di fichi, vediamo di iniziare il nostro appuntamento mensile con il nostro Vediamo se ci fai ridere... speriamo (ma non sono in vena).

Raffo

I PUPPAZZI DI NEVE

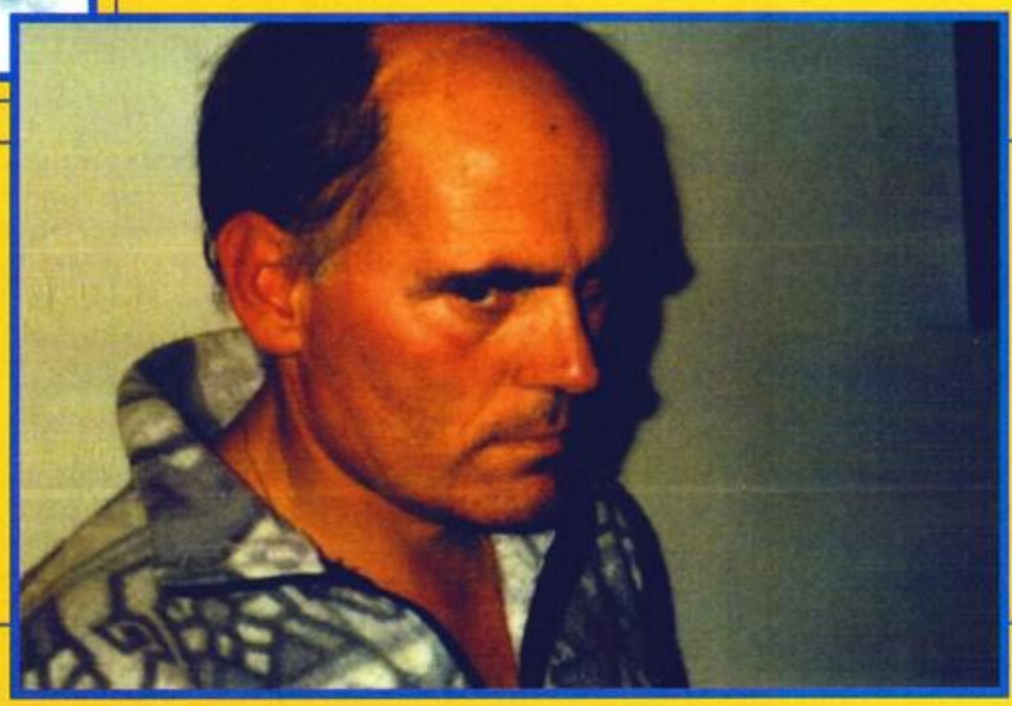
Curiosando tra la montagna di foto archiviate nel mio cassetto (in verità è un piccolo spazio per terra, nell'angolo della redazione), mi è come saltata sulle mani questa foto. Il problema è che non c'era assolutamente niente che me ne indicasse la provenienza, dove saranno finiti tutti i regali allegati? E soprattutto, chi saranno questi tizi della foto? Uhm, andiamo per logica, vista la quantità di persone più o meno coetanee, probabilmente si tratta di una classe (ma dove sono i banchi?). Per il resto non so dirvi altro, a parte che senza dubbio sono italiani, che devono aver scelto un indirizzo scolastico un po' sfortunato, considerata la totale assenza di fimmene (tipo l'Istituto Tecnico per Geometri) e che non avevano caldo. Però, non male, dovrei fare l'investigatore.

THE RETURN OF SAN FRANCISCO

E' veramente incredibile, ammirate questa foto cari lettori e stupitevi assieme a me; anche se non salta immediatamente all'occhio, si può notare come ci siano due curiosi personaggi che si guardano in faccia; uno (quello che ci ha spedito la foto) è, non si sa per quale motivo, accovacciato su una staccionata, e tutto vestito di nero; mentre l'altro, è seduto per terra e scruta il turista tutto di nero vestito.
Non c'è che dire, ma forse tornerà dopo, per il momento accontentiamoci di parlare con "Che fare", ebbene ci dica, cosa ne pensa: "Mah, direi che questa foto riassume un po' il concetto dell'esistenza, e cioè che siamo tutti osservati e supervisionati da una mistica presenza". A parte tutto, il ragazzo che ci ha spedito la busta non sapeva scrivere, quindi anche di questo non sappiano nulla... è già una fortuna che ci sia arrivata la foto (o ce l'avrà portata in volo?).

IL SIG. TOMMASO HA UNA SCOPA SU NEL NASO!

Quando arrivano foto come questa il redattore medio si sente davvero al centro dell'attenzione... Guardate che sguardo intenso, che espressione modello Heiachi in erba, che felpettina di zuppa e pan bagnato. Chi mai sospetterebbe che sotto questa dura scorza da eroe si nasconde invece un noto giocatore di "Pepa Tencia" conosciuto col nome di Sig. Tommaso? Certo, è proprio così, e vi diremo di più, i suoi hobby sono: divorare tutto ciò che si trova a portata della sua lingua prensile, cercare di superare il suo record di 64' 19" 33 al Time Attack di Tekken 2 e, dulcis in fundo, fondere le pannocchie con la sua vista termica... Oserei dire "Hippo Tommaso, sei forte e spiritoso, perdoni tutti quanti proprio come fanno i santi!".



CONSOLIAMOCI

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Consoliamoci
Casella Postale
853
20101 Milano

VI RICORDO, COME D'ABITUDINE, IL SIMPATICO INDIRIZZO A CUI INVIARE GLI ALTRETTANTO SIMPATICI ANNUNCI DI COMPRO/VENDO/SCAMBIO, ACCOMPAGNATI OVVIAMENTE DALLA SOLITA FOTOCOPIA DI UN QUALSIASI DOCUMENTO DI IDENTITÀ... L'INDIRIZZO IN QUESTIONE È QUI DI FIANCO
BUON COMPLEANNO A TUTTI.

DAVE

VENDO
Sega Saturn con due joypad, adattatore universale, Daytona USA, Sega Rally, PGA Tour '97, Victory Goal (JAP), il tutto a L. 300.000; sono anche disposto ad effettuare uno scambio con un Playstation. Vendo anche un Super Nintendo americano con un joypad, adattatore universale, The Lion King, NBA Jam T.E., Aladdin, Street Fighter 2 Turbo, il tutto a L. 150.000. Vendo i prodotti elencati anche singolarmente. Telefonare allo 0442/50553 e chiedere di Luca.

VENDO
giochi per Nintendo 64 e per Sony Playstation. Per Nintendo 64: Duke Nukem 64 a L. 100.000, Diddy Kong Racing a L. 100.000, NBA in The Zone '98 a L. 140.000, NBA Hangtime a L. 40.000; per Playstation: King of Fighters '96 a L. 70.000, Front Mission Alternative a L. 60.000, Final Fantasy 7 a L. 80.000. Final Fantasy Tactics a L. 60.000, Fatal Fury a L. 20.000. Cerco inoltre Neo Geo CD, anche con giochi, solo se in buone condizioni. Per informazioni telefonare allo 045/8034275 e chiedere di Enrico.

COMPRO/VENDO/SCAMBIO
giochi per Nintendo 64 (solo NTSC). Telefonare, ore pasti, allo 0432/9555594 e chiedere di Fabiano.

VENDO
per Sony Playstation i seguenti titoli: Tomb Raider 2, V-Rally, Final Fantasy VII e Resident Evil in versione PAL a L. 60.000 cadauno; Alundra, Final Fantasy Tactis e Resident Evil 2 in versione NTSC a L. 80.000. Vendo inoltre Sega Game Gear con 17 giochi a L. 200.000. Per informazioni telefonare allo 051/6269043 e chiedere di Alberto.

CERCO
CD demo per Sega Saturn; vendo anche i seguenti titoli per Sega Mega Drive: Sonic, Sonic 3D, Streets of Rage 2, Jurassic Park e Ecco The Dolphin in blocco ad un prezzo molto interessante (ma anche singolarmente), oppure sono disposto a scambiare il tutto con i CD demo di cui sopra. Telefonare allo 0423/495698 e chiedere di Emanuele.

VENDO
Sega Mega Drive 2, Sega Mega CD 2, due joypad, nove cartucce e due CD, il tutto a L. 200.000. Compro inoltre i seguenti titoli per Sony Playstation: Tomb Raider 2, Street Fighter Ex Plus, Total Drivin', Moto Racer, FIFA '98, Toca Touring Car, V-Rally, F1 '97; sono anche disposto a scambiare il materiale di cui sopra con quattro di questi titoli. Vendo anche Formula 1 e FIFA '97 per Playstation. Telefonare allo 0882/491170 e chiedere di Luigi.

VENDO
Sega Saturn PAL, un joypad, un joystick, Sega Rally e Virtua Fighter, il tutto in blocco e a L. 400.000. Telefonare, ore serali, allo 0347/4115342 e chiedere di Gianrico. L'annuncio è valido solo per la provincia di Frosinone.

COMPRO
qualsiasi cosa riguardante la console Neo Geo (poster, gadget, riviste, libri (! NdD), CD-ROM, cartucce ecc...). Vendo inoltre per Sony Playstation Street Fighter Alpha 2 e un arcade stick della Namco. Telefonare allo 0163/54256 e chiedere di Symon.

VENDO
Sega Saturn (PAL), due joypad ed i seguenti giochi: Magic Carpet, Wipeout, Worms, Sim City 2000, Virtua Fighter 2, Sega Rally, Theme Park, Virtua Cop, Command & Conquer, NBA Jam T.E., Virtua Racing, Scorcher e una Memory Card originale Sega a L. 700.000. Telefonare allo 06/8293725 e chiedere di David.

VENDO
giochi per Nintendo 64; cerco inoltre, sempre per Nintendo 64 la cartuccia "Turok", qualsiasi versione. Telefonare allo 0543/550133 e chiedere di Fabio.

CERCO
per Sony Playstation i seguenti titoli a prezzi ragionevoli: Die Hard Trilogy, Marvel Super Heroes, Time Crisis, Raystorm, Einhänder, Metal Slug, Bust a Move 2 e 3, Actua Soccer 2, NHL '98, Total NBA '98, Front Mission, Judge Dredd, Machine Hunter, Final Fantasy Tactics, Armoured Core, Gun Bullet, Croc, NFL Quarterback Club '98, Front Mission 2, Dark Omen, Worms 1 e 2, Toca, Mortal Kombat Trilogy, Lost Vikings. Telefonare, ore serali, allo 071/880511 e chiedere di Crisitian.

VENDO
Nintendo 64 equipaggiato con due joystick a L. 190.000. Vendo anche i seguenti titoli alla metà del valore di mercato: Mario Kart 64, Mario 64, F1 Pole Position, Wave Race 64, Diddy Kong Racing, Lamborghini 64, Lylat Wars + Vibra, tutto in versione PAL. Per informazioni chiamare lo 0337/561563 e chiedere di Giorgio.

VENDO
console Super Nintendo con due Joypad, Super Mario World e Donkey Kong Country a L. 100.000. Vendo anche le seguenti cartucce a L. 50.000 cadauna: Sim City (PAL), Mortal Kombat (USA), Super Mario Kart (PAL), MicroMachines 2 (PAL), Jurassic Park (PAL), Donkey Kong Country 2 (PAL),

Donkey Kong Country 3 (PAL), Super Bomberman 2 (PAL), International Cricket (PAL). Telefonare, ore serali, allo 011/6613188.

VENDO
Super Nintendo con due joypad, cavetteria completa e sette cartucce a L. 300.000. Vendo inoltre per Sony Playstation i titoli "Tekken 2" e "Chronicles of The Sword" a L. 35.000 cadauno o in blocco a L. 65.000. Telefonare, ore serali, allo 02/4699969 e chiedere di Andrea.

VENDO
Sega Mega Drive completo di tre joypad (di cui uno a sei tasti) più le seguenti cartucce: NBA Live '97, NBA Jam TE, Sensible Soccer, Street Racer, Super Street Figher 2 (USA), Sonic, Sparkster (JAP), Mortal Kombat 2 (USA), Fever Pitch Soccer, Quackshot, The Lion King e adattatore universale, il tutto a L. 190.000. Sono disposto anche a vendere singolarmente le cartucce a L. 30.000 cadauna. Vendo inoltre, causa inutilizzo, Nintendo Game Boy più Tetris a L. 35.000 trattabili. Per informazioni telefonare, ore pasti, allo 0362/994072 e chiedere di Filippo.

VENDO
per Nintendo 64 le seguenti cartucce: Starfox (PAL), Mario 64 (PAL), Diddy Kong Racing (PAL), 007 Goldeneye (PAL). Telefonare, ore pasti, allo 02/90110910 e chiedere di Marco.

VENDO
in blocco console Sega Mega Drive completa di un joypad, un joystick con autofire, Virtua Racing, International Superstar Soccer Deluxe, Ethernal Champions, Agassi Tennis, Mazin Saga, Sonic, Truxton, Ghostbusters e Wrestle War a L. 250.000. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0734/760711 e chiedere di Manolo o di Manuel.

VENDO
Sega Saturn, adattatore universale, Sega Rally, Daytona USA, Nights, Virtua Fighter 2, FIFA '97, Worldwide Soccer '98, FIFA '98 e CD demo a L. 450.000 trattabili. Telefonare allo 0375/41407 e chiedere di Marco.

VENDO
Sega Saturn, due joypad (uno dei quali analogico), adattatore universale, Worldwide Soccer '97, Virtua Fighter 2, Sonic R, Sega Rally, Virtua Cop, Sega Touring Car, Decathlete, Daytona USA e CD demo, imballi originali e cavetteria varia a L. 550.000. Telefonare allo 0163/200350 e chiedere di Filippo.

VENDO
le seguenti cartucce per Nintendo 64: Mario 64 (JAP) a L. 50.000, Mario Kart (JAP) a L. 70.000, Star Fox (JAP), Multi Racing Championship (JAP) a L. 70.000, Turok (USA) a L. 70.000, Wave Race (JAP) a L. 60.000, FIFA '98 (PAL) a L. 110.000. Telefonare, ore serali, allo 0735/83360 e chiedere di Franco.

VENDO
Super Nintendo e sei cartucce a L. 400.000. Telefonare, ore serali, allo 0775/666092 e chiedere di Marco.

VENDO
console Super Nintendo, imballi originali e accessori, due joypad, un adattatore universale, Super Mario World, Super Mario All Stars, Yoshi's Island, Donkey Kong Country, Donkey Kong Country 2, Asterix ed altri titoli, il tutto a L. 300.000. Telefonare allo 0382/485540 e chiedere di Sandro.

VENDO
console Sega Mega Drive 2, due convertitori universali, 14 cartucce, porta di espansione per giocare in quattro, due joypad, un joystick professionale (! NdD), due joypad senza filo a raggi infrarossi, il tutto a L. 400.000. Telefonare allo 045/6702300 e chiedere di Gianni.

VENDO
per Sony Playstation i seguenti giochi in versione PAL: Final Fantasy VII a L. 60.000, Formula 1 a L. 35.000, Total NBA '97 a L. 35.000, Z a L. 40.000, Loaded a L. 25.000. Telefonare, ore serali, allo 0161/294820 e chiedere di Andrea. L'annuncio è valido solo per le province di Vercelli e Novara.

VENDO
Sega Saturn PAL completo di due joypad, Virtua Gun, Action Replay, Die Hard Trilogy, The Lost World, Virtua Cop, Daytona USA, Virtua Fighter 2, il tutto in perfette condizioni e con istruzioni a L. 480.000 trattabili. Sono anche disposto a scambiare il tutto con un Sony Playstation e alcuni titoli. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0347/5989404 e chiedere di Massimo. Annuncio valido solo per Cremona e provincia.

CONTROL YOUR CONSOLE

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Control Your Console
Nome della console
Casella Postale 853
20101 Milano

RAFFREDDADO? SÌ, MOLTISSIMO, A DIRE IL VERO, CARI I MIEI LETTORI ABITUALI... MI PERDONERETE QUINDI SE, COME AL SOLITO, SALTO INUTILI CONVENEVOLI E VI RIMANDO ALL'INDIRIZZO QUI A FIANCO, A CUI SPEDIRE I TRUCCHI DA VOI STESSI SCOPERTI. BUON RAFFREDDORE A TUTTI...

IL NASO GOCCIOLANTE DI DAVE

PSX BUSTERS

THE CROW: CITY OF ANGELS
Segue, tutta per voi, una fornita lista di password per accedere ai vari livelli di gioco, finale compreso... Fatene buon uso!

PIER: triangolo, croce, triangolo, triangolo, cerchio, quadrato, croce, cerchio.
BOAT: croce, croce, croce, croce, triangolo, quadrato, croce, cerchio.
TOMB: triangolo, cerchio, triangolo, cerchio, quadrato, triangolo, triangolo, cerchio, croce, cerchio.
GRAVE: croce, triangolo, croce, triangolo, quadrato, croce, croce, triangolo, quadrato, cerchio.
CHURCH: triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato, quadrato, cerchio.
DAY O' DEAD: croce, triangolo, croce, triangolo, quadrato, cerchio, cerchio, croce, quadrato, cerchio.
CLUB: triangolo, cerchio, triangolo, cerchio, cerchio, triangolo, croce, cerchio, quadrato, cerchio.
TOWER: croce, croce, cerchio, croce, quadrato, quadrato, croce, triangolo, cerchio.
BORDERLAND: triangolo, croce, croce, croce, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato.
FINALE: croce, croce, croce, cerchio, quadrato, quadrato, croce, triangolo, cerchio.

MICRO MACHINES V3
Ecco a voi un discreto numero di gaboloni, che vi torneranno utili in più di un occasione... Iniziamo con qualcosa da inserire nella schermata in cui si indica il nome del giocatore... Ebbene, **CATLIVES** vi donerà ben nove vite nella modalità singola, **GIMMEALL** vi permetterà di accedere a tutti i percorsi nella modalità multiplayer, **TANKS4ME** vi permetterà di controllare dei simpatici carri armatini... Ma passiamo pure oltre: durante il gioco, semplicemente mettendolo in pausa, potrete inserire una delle seguenti combinazioni:
Rallenta le macchine gestite dal computer: cerchio, triangolo, quadrato, croce, cerchio, triangolo, quadrato, croce.
Visuale da dietro la macchina: sinistra, destra, quadrato, cerchio, sinistra, destra, quadrato, cerchio.
Doppia velocità: quadrato, croce, cerchio, quadrato, triangolo, croce, croce, croce, croce.
Infine, mentre state giocando in multiplayer: mettete innanzitutto il gioco in pausa e inserite la seguente combinazione per attivare il debug mode: quadrato, alto, basso, basso, quadrato, quadrato, cerchio, cerchio, triangolo, croce. A questo punto, premendo select + croce potrete vincere la corsa corrente, select + destra o sinistra o alto o basso vi permetterà di cambiare l'inquadratura, select + L2 o R2 aumenta/diminuisce lo zoom, select + quadrato cambia la vostra vettura e la fa controllare al computer. Non mi resta che augurarvi buon divertimento!

FINAL FANTASY VII
Quando siete attaccati alle spalle, premete L1 + R1 per far girare rapidamente il vostro personaggio... In più questo tipo di manovra vi permetterà di raddoppiare il danno inferto ai nemici.

GOALSTORM
Nella schermata dei titoli, inserite le seguenti combinazioni di tasti:

EasterIsland: alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, quadrato, cerchio.
Inverti la visuale: alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, triangolo, triangolo.

Infine, inserendo alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra su un qualsiasi pad quando appare la scritta "push start" vi consentirà di gustarvi la squadra della Konami con dei simpatici sacchetti di carta sulla testa.

NINTENDO 64 BUSTERS

WCW VS. NWO: WORLD TOUR
Seguono, per la vostra felicità interiore, dei simpatici trucconi... Non del tutto utili, ma di sicuro effetto!

Gioca nei panni di Diamond Dallas Page: selezionate la league challenge, quindi WCW e giocate finché non riuscirete a battere Dallas Page; una volta sconfittolo vi sarà permesso di selezionarlo nella schermata di selezione del personaggio.
Gioca nei panni di Glacier: in modalità challenge mode, sconfiggete IU.
Gioca nei panni di Macho Man Randy Savage: sconfiggete NWO in modalità league challenge
Gioca nei panni di Wrath: selezionate DOA e giocate fino a quando non sconfiggerete Wrath; a questo punto lo potrete selezionare.
Smaschera l'avversario: usando Ric Flair o Syxx e combattendo con un qualsiasi westler mascherato, è possibile smascherare quest'ultimo una volta abbattutolo: tutto quello che dovrete fare è avvicinarvi alla testa dello sfidante e premere A da due a sette volte finché la maschera non viene strappata.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Trucchi anche per questo automobilistico giocone per il vostro Nintendo 64:

Automobili extra: portate a termine, nella modalità arcade, le serie basic e pro. Ogni serie superata vi permetterà di selezionare alcune macchine extra. Superate anche la modalità championship a livello normal e expert per un numero di macchine extra ancora maggiore. Tra le tante vetture troverete: Ferrari Testarossa, Porsche 959, Dodge Viper e Bugatti EB110.
Percorsi alla rovescia: portate a termine il gioco sia in modalità novice che expert: avrete così accesso ai percorsi invertiti.

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP
Problemi di guida? Vi hanno ritirato la patente? Niente paura, con questi trucchi il mondo tornerà a sorridervi!

Match race: questa modalità di gioco apparirà non appena avrete terminato con successo e a tutti i livelli di difficoltà la modalità championship mode.
Automobili extra: portate a termine con successo tutti i percorsi nella modalità match race. Due fiammanti autovetture dovrebbero comparire; se riuscirete a sconfiggere la prima questa comparirà nella lista delle macchine selezionabili, lo stesso discorso vale per la seconda...
Percorsi alla rovescia: sembra che questa sia la fissazione più recente di tutti gli sviluppatori di giochi automobilistici... Ebbene, per accedere ai percorsi invertiti dovrete sconfiggere tutte e due le automobili segrete in tutti i livelli di difficoltà della modalità match race.

ROBOTRON 64
Ecco, tutte per voi, alcune combinazioni di sicura utilità:
Fuoco a due vie: durante il gioco, alto analogico, alto digitale, alto analogico, alto digitale.
Fuoco a tre vie: durante il gioco, destra analogico, destra analogico, sinistra digitale, basso digitale.
Fuoco a quattro vie: durante il gioco, basso analogico, basso analogico, alto analogico, destra digitale.
50 vite extra: nel menu di configurazione, alto analogico, alto analogico, basso analogico, basso analogico, sinistra analogico, destra analogico, sinistra analogico, destra analogico, sinistra digitale, destra digitale, sinistra digitale, destra digitale.
Modalità Game Boy (!): nel menu di configurazione, alto analogico, basso analogico, destra analogico, sinistra digitale, basso analogico, alto analogico, sinistra analogico, destra digitale, alto analogico, basso analogico.
Selezione del livello di partenza: nel menu di configurazione, basso analogico, alto analogico, sinistra digitale, basso analogico, sinistra digitale, destra digitale, basso analogico, destra digitale.
Schermo di protezione: durante il gioco, basso analogico, sinistra analogico, sinistra digitale, destra digitale.
Speed Up: durante il gioco, sinistra analogico, sinistra analogico, destra analogico, destra analogico, alto digitale.

TETRISPHERE
Per concludere in bellezza la sezione Nintendo 64, elenchiamo i soliti gaboloni anche per Tetrisphere...

Selezione del livello di partenza: nella schermata di inserimento del nome del giocatore, premete basso digitale, destra digitale e L contemporaneamente; se tutto è stato eseguito in modo corretto un nuovo set di simboli dovrebbe apparire. Inserite dunque il codice corrispondente a: pianeta, UFO, razzo, pianeta Terra, teschio come vostro nome, Sarete a questo punto in grado di selezionare il livello di partenza mediante il pad analogico.
Filmato nascosto: sempre nella schermata di inserimento del nome del giocatore, inserite la parola "VORTEX". Mantenete quindi premuto il pulsante di reset per tre secondi a una volta rilasciato quest'ultimo il filmato dovrebbe partire automaticamente.
Visiona i credit: Sempre nella schermata di cui sopra, inserite la parola "CREDITS"; il gioco è fatto!

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

TEL.039/2720499

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.369.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000
AERO FIGHT ASSAULT L.139.000
AEROGUAGE L.135.000
BLAST CORPS L.79.000
BOMBERMAN L.109.000
DOOM L.119.000
DORAEMON L.99.900
FIFA 98 TEL
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.99.000
DD KONG RACING L109.000
DUAL HEROS L.119.000
DUKE NUKEM 3D L.139.000
GO GO TROUBLE MAKER L.79.000
GOLDEN EYE 007 L.139.000
GRETSKY HOCKEY 98 TEL
HUDSON SOCCER L.89.000
YOSSI ISLAND L.119.000
KING OF PROBASEBALL L.115.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCERUSAL.139.000
LAMBORGHINI USA L.99.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
MACE THE DARK AGE L.119.000
MARIO KART 64 USA L.89.000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
MULTIRAC.CHAMP. L.99.000
NAGANOWINTEROLYMPICI..139.00
PILOT WINGS L.75.000
QUAKE TEL
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH TEL
SIM CITY 2000 TEL
SNOWBOARDING 1080 TEL
STAR FOX 64 L.129.000
STAR WARS L.99.000
ST. ANDREW GOLF L. 99.000
TONIC TROUBLE TEL
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.99.000
ZELDA TEL
VIRTUAL PROWRESTING BATTLE
VIRTUA HIRYUKO NOKENL.129.000
WILD CHOPPER L.119.000
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
ADATTATORE CHIP FX L.45.000
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.29.000
VOLANTE+PEDALIERA L.139.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.69.000
ARCADE CLASSIC L.49.000
ALISIA DRAGON L.29.000
BATMAN RETURNS L.29.000
BLASTER MASTER 2 L.29.000
CAPITAN AMERICA L.35.000
CLAYFIGHTER L.39.000
COMIX ZONE L.39.000
CRACK DOWN L.25.000
DRAGON BALL Z L.49.000
ESWAT L.25.000
FEVER PITCH SOCCER L.55.000
FIFA 97 L.49.000
GLOBAL GLADIATORS L.35.000
GOLDEN AXE II L.39.000
GOLDEN AXE L.29.000
GRAND SLAM TENNIS L.29.000
GUNSTAR HEROS L.39.000
GUNSHIP L.29.000
LIGHT CRUSADER L.39.00
KICK BOXING L.35.000
MORTAL KOMBAT 1 L.39.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY L.29.000
PAC PANIC L.39.000
POWER RANGER 2 L.39.000
PRIMAL RAGE L.49.000
PUFFI L.49.000
PSYCO PINBALL L.59.000
SONIC 1 L.25.000
TOURTLE HYPERSTONE L.39.000
TOUGHMANCONTEST L.39.000
SONIC 2 L.35.000
SUPERMAN L.35.000
VECTORMAN L.39.900
DYNAMITE DUKE L.25.000
X-MEN 2 L.59.000
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION

PLAYSTATION
UNIVERSALE L.375.000

GIOCHI USA/JAP

ALUNDRA USA TEL
ARMORED CORE L.119.000
APOCALIPSE TEL
BOMBERMAN WORLD TEL
BIO HAZARD 2 TEL
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
BUSHIDO BLADE L.99.000
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q 3 TEL
CRITICAL BLOW TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DEATHTRIP DUNGEN TEL
DIABLO TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.109
DRAGON BALLZLEG.L.99.000
EINHANDER TEL
EXALEGIUS TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
FRONT MISSIONALTERNATIVE
GHOST IN THE SHELL L.129.000
GRAND TOUR RACINGL.115.000
GRAN TURISMO TEL
GUNDAM THE BATTLE MAST.
GUNDAM BATTLEMASTERII
JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
HOKUTO NO KEN L.139.000
KING OF FIGHTERS 96L.129.000
MACROSS MISSION TEL
MARVEL S.HEROS L.115.000
METAL SLUG TEL
MOTOR TOON GP 2 JAPL.79.000
NEED FOR SPEED 3D TEL
NEW S.ROBOT WAR 5 TEL
OVER BLOOD 2 TEL
PARASSITE EVE TEL
PITFALL 3D TEL
POPULOUS TEL
PUZZLE BOBBLE 3 TEL
RANMA 1/2 L.149.000
REAL ROBOT FINAL ATTACK
ROAD RUSH 3D TEL
ROCKMAN DASH TEL.
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.129.000
S. ROBOTWARSHOOTINGTEL
STREET FIGHTER COLLECT.
TACTICS OGRE USA
TEKKEN 3 TEL
TENCHU TEL
THEME HOSPITAL TEL
TIME BOKAN II TEL
TOBAL 2 L.139.000
VIRTUAL HOKUTO NO KEN
ZERO DIVIDE 2 L.99.000
Z-GUNDAM TEL
ZERO PILOT TEL
XENOGEAR TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER
VIRTUAL POOL EURO L.69.000
WILD ARMS USA L.109.000

ACCESSORI

PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD PSX L.29.900
MEMORY CARD 15B L.29.900
MEMORY CARD 120B L.59.900
ACTION REPLY L.59.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK TEL

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.90.000

ATTENZIONE!!! SPEDISCICI UN GIOCO PER PLAYSTATION+ LIT.18.000 E POTRAI RICEVERE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000.

GIOCHI SATURN

SATURN USA L339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO

ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
DEAD OR ALIVE TEL
DIE HARD ARCADE L.79.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.79.000
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.85.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.109.000
MARVEL VS STREETFIGHTERTEL
MORTAL KOMBATTRILOGY1.89.0
MORTAL KOMBAT 2 L.39.900
POCKET FIGHTER TEL
PSYCHIC FORCE TEL
REAL BOUT SPECIAL TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
STREET FIGHTER ALPHA L.39.900
VAMPIRE HUNTER L.79.000
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUAL ON L.49.000
VIRTUA WRESTLING TEL
WWF WRESTLEMANIA L.49.000
WAKU WAKU 7 + RAM L.115.000
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY L.69.000
BATTLE GAREGGA TEL
BLAM MACHINEHEAD L.39.900
COTTON II L.119.000
CRIMEWAVE L.39.900
DARIUS 2 L.49.000
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.99.000
GUN GRIFFON L.49.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.59.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH TEL
IMPACT RACING L.39.900
LAYER SECTION I L.45.000
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON I L.39.900
PANZER DRAGON II L.89.000
QUAKE L.99.900
SEXY PARODIUS L.95.000
SOVIET STRYKE L.59.000
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.69.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
STEAM HEARTS TEL
VIRTUA COP 2 + PISTOLA TEL
VIRTUA COP+PISTOLA L.69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER

3D LEMINGS L.49.000
BAKU BAKU L.59.000
BOBBLE BOBBLE 3 L.99.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BUBBLE BOBBLE L.39.900
BUG L.39.900
EARTHWORM JIM 2 L.59.000
GEX L.39.900
LOST WORLD L.99.000
METAL SLUG TEL
MR BONE'S L.49.000
NIGHT'S L.43.000
PINBALL GRAFFITY L.59.000
PUZZLE BOBBLE 2 TEL
PUZZLE BOBBLE 3 TEL
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SHINOBI EX L.49.000
SILUETTE MIRAGE TEL
SONIC JAM L.79.000
SONIC 3D BLAST L.79.000
SONIC R TEL
SCUD L.39.900
SEGA AGES II L.99.000
TILT L.49.000
TRUE PINBALL L.49.000

GIOCHI SATURN

SPORTIVI

ACTUA SOCCER CLUB ED. L.49.0
ANDRETTI RACING L.39.000
CENTER RING BOXING L.39.900
DAYTONA L.35.000
DECATHLETE L.59.000
DRIFT KING 97 L.59.000
F1 CHALLENGE L.45.000
F1 GP 97 TEL
FIFA 97 L.49.000
FIFA 98 L.99.000
HARDCORE 4X4 L.49.000
J.L. FIRE STRYKER TEL
MANX TT L.55.000
NASCAR 98 TEL
NBA ACTION 97 L.39.900
NBA LIVE 97 L.49.000
NBA ACTION 98 TEL
NBA LIVE 98 TEL
NHL 97 L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
PGA TOUR GOLF 97 L.49.000
ROAD RUSH L.49.000
SNOW BOARDING 98 TEL
STEP SLOP SLIDER TEL
TENNIS ARENA TEL
SEGAAGESPOWERDRIFTL.99.90
SEGA RALLY L.49.000
SEGA TOURING CAR L.99.000
VIRTUA RACING L.29.000
VIRTUAL OPEN TENNIS L.39.900
WINTER HEAT TEL
WIPEOUT L.49.000
WORLD WIDESOCCER97L.59.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.99

AVVENTURA/RPG/STRATEGA

ALBERT ODISSEY L.115.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
ATLANTIS TEL
BAROQUE TEL
BIO HAZARD L.99.000
BRAIN DEAD 13 L.45.000
BURNING RANGERS TEL
CROC TEL
D L.39.900
DARK SAVIOR L.39.900
DISCWORLD L.69.000
DISCWORLD II L.99.000
DIE HARD TRILOGY L.69.000
DRAGONE FORCE L.115.000
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION II L.79.000
GRANDIA TEL
LOST WORLD L.79.000
LUPIN III TEL
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
RIVEN (MYST II) TEL
ROMANCE OF 3 KINGDOML.39.9
SAKURA WARS L.79.000
SAKURA WARS II TEL
SD GUNDAM CENTURY TEL
SHINING FORCE III TEL
SHININGTHEHOLYARCL.115.000
SIM CITY 2000 L.69.000
SOLO CRISIS TEL
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
THEME PARK L.49.000
TOMB RAIDER L.69.00

VIRTUA FIGHTER2+VIRTUA COP+DAYTONA USA L.79.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.900

ACCESSORI

JOYPAD COMP. L.29.000
JOYPAD SEGA L.49.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.29.900
RAM CARD 2M L.35.000
CAVO S-VHS L.29.000
PISTOLA PREDATOR L.59.000
VIDEO CD CARD JAP L.275.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.29.000
ART OF FIGHTING 2 L.29.000
BLUES JOURNEY L.29.000
FATAL FURY SPEC. L.29.000
FOOTBALL FRENZY L.29.000
KARNOV'S REVEN. L.29.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.29.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
METAL SLUG TEL
REAL BOUT SPECIAL TEL
STAKES WINNER L.59.000
TOP HUNTER L.29.000
JOYPAD L.59.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000

SUPERNINTENDO

CAPITAN COMMANDO L.65.000
DRAGON BALL Z 3 L.95.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
EARTHWORM JIM 2 L.65.000
F-ZERO L.49.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
TETRIS ATTACK L.49.000
JOYPAD L. 25.000

GAME GEAR

BAKU BAKU L.39.000
COLUMS L.29.000
LION KING L.39.000
PUYO PUYO 2 L.39.000
PUZZLE BOBBLE L.39.000
TAZMANIA L.29.000
S.MOTOCROSS 32 X L.49.000
PRINCE OF PERSIA MDCD L.29

GIOCHI PC ENGINE

BURNING ANGELS L.39.000
CAMP CALIFORNIA L.39.000
ETERNAL CITY L.39.000
FATAL FURY 2 L.39.000
FIGHTING RUN L.39.000
SUPER SOCCER W.CUP L.39.000
METAL STOCKER L.39.000
MOTOROADER 2 L.39.000
TIME CRUISE 2 L.39.000
SNATCHER L.39.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.29.000
SERIE SAILOR MOON L.29000
SERIE RANMA 1/2 L.29.000
SERIE GUNDAM L.29.000
SERIE MACROS L.29.000
SERIE CITY HUNTER L.29.000
SERIE ORANGE ROAD L.29.000
SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
SERIE URUSEI YATSURAL.29.000
SERIE FINAL FANTASY L.29.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00

CD MUSICALI DI HOKUTONOKEN L.55.000

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE **CALAMAI** TEL. 055/2382243 - TEL/FAX 219491

VENDITA GADGET, MAGLIETTE,
CD MUSICALI, POSTERS DI:
HOKUTO NOKEN
EVANGELION
DRAGON BALL, ecc.ecc.

CONSOLE ED ACCESSORI

PLAYSTATION + GIOCO + 2° PAD + MEM. CARD ***L. 399.000***
MEMORY CARD PS 2 MEGA ***L. 45.000*** • *MEMORY CARD 360 BLOCKS PS* ***L. 99.000***
ACTION REPLAY PS ***L. 49.000*** • *PRESA SCART RGB CON AUDIO STEREO SEPARATO PS* ***L. 39.000***
JOIPAD ANALOGICO VIBRANTE DUAL SHOCK PS ***L. 119.000***
PISTOLA CON RINCULO PER PS E SAT COMP. CON TUTTI I GIOCHI ***L. 69.000***
PISTOLA + PEDALIERA PER PS E SAT COMP. CON TUTTI I GIOCHI ***L. 79.000***
PISTOLA CON RINCULO PER PS E SAT COMP. CON SCARRELLAMENTO ***L. 119.000***
VOLANTE + PEDALIERA PER PS-SAT-64 ***L. 139.000*** • *NES 64 JAPAN ALIM. 220 + SCART RGB* ***L. 299.000***
ACTION REPLAY DATEL NES 64 ***L. 99.000*** • *MEMORY CARD + RUMBLE PACK 64* ***L. 29.000***

NEWS
PS JAP
TEKKEN III

CD MUSICALI KENSHIRO
EVANGELION - RANMA1/2
FINAL FANTASY
DRAGON BALL A L. 29.500

OFFERTA GIOCHI PLAYSTATION A L. 79.000

VERSIONE EUROPEA: CASPER - ADIDAS POWER SOCCER II - DISCWORLD II - OVERBOARD - RED ALERT
RAGE RACER - ROSCO MC QUEEN - PARAPPA THE RAPPERS - WCW VS THE WORLD - HERCS ADVENTURE - SHADOW MASTER
VERSIONE JAP: BIO HAZARD II **L. 139.000** + MEMORY CARD IN OMAGGIO

OFFERTA GIOCHI NES 64

VERSIONE EUROPEA: WCW WORLD TOUR L. 139.000 - FIFA '98 L. 129.000 - F1 POLE POSITION L. 139.000
VERSIONE USA: ROBOTRON X L. 79.000 - CHAMELEON TWIST L. 89.000 - MARIO KART L. 119.000
NAGANO L. 119.000 CLAYFIGHTER EXTREME 63 1/3 L. 89.000 - MK MYHTOLOGIES L. 99.000 - NBA IN THE ZONE '98 L. 139.000
VERSIONE JAP: YOSHI ISLAND L. 89.000 - VIRTUA HIRYU L. 99.000 - VIRTUAL PRO WRESTLING L. 99.000
I.S.S. PRO L. 79.000 - WILD CHOPPER L. 89.000 - BOMBERMAN 64 L. 79.000

GIOCHI SATURN OFFERTA ver. Europea/USA/Jap: 1 a L. 69.000 2 a L. 119.000

NBA LIVE '97 - SEGA RALLY - DIE HARD TRILOGY - LOST WORLD - VIRTUA FIGHTER II - QUAKE - DUKE NUKE 3D - SONIC R
FIFA '97 - PANZER DRAGON RPG - LAST BRONKS - WIPE OUT 2097 - MARVEL S. HEROES - SEGA TOURING CAR
NBA ACTION '98 - WORLD WIDE '97 - VIRTUAL ON - MADDEN '97 - SONIC JAM

CALAMAI TEKNO

GIOCHI E ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE
TELEFONA PER TUTTE LE NUOVE USCITE E OFFERTE
PER RICHIESTE LISTINO RIVENDITORI INVIARE UN FAX AL NUMERO 055/296911

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR OVVERO TUTTO (O QUASI) QUELLO CHE AVRESTE SEMPRE VOLUTO DA UN GIOCO DI GUIDA SU PLAYSTATION E NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE

Visto che siete tutti appassionati lettori di questa rivista, avrete sicuramente già letto la recensione apparsa qxcualche tempo fa. Adesso ritorniamo a parlare di questo titolo per aiutarvi a utilizzarlo al meglio, cercando di spiegarvi l'impiego dei menu più incomprensibili, dandovi spiegazioni a livello tecnico e qualche consiglio su come affrontare le varie gare della modalità GT.

COMINCIAMO CON LE SPIEGAZIONI...

Cominciamo dando un'occhiata all'opzione **GOODIES** nella modalità **QUICK ARCADE**: questa serve a tenere sott'occhio la vostra situazione nel Single Race. All'interno trovate otto quadrati disposti su due righe e tre linee di diverso colore. Inizialmente troverete, in ognuno dei 4 quadrati, in alto il nome di una pista e tre caselline per ognuna indicanti le tre classi di vetture (**A, B e C**), mentre negli altri 4 quadrati e nelle tre linee sottostanti un bel punto di domanda. Questi saranno rimpiazzati a mano a mano che proseguite nel gioco. Ogni vostra vittoria viene segnalata con un pallino colorato (il colore, come potete vedere nella parte alta dello schermo, si riferisce al livello di difficoltà che avete usato nel gioco) in corrispondenza della pista su cui avete gareggiato e della classe di vettura utilizzata. Quando collezionate tre pallini uguali su una stessa pista, nel quadrato sottostante il punto di domanda viene rimpiazzato da un nuovo circuito, da completare allo stesso modo. Ognuno di questi circuiti aggiuntivi, indipendentemente dal livello di difficoltà con cui lo superate, vi permetterà di far comparire nella prima delle tre linee sottostanti una nuova marca di automobili da utilizzare nelle gare. Quando tutte le otto piste vengono completate a livello **EASY** avrete quindi a disposizione un totale di 40 vetture diverse (le 24 giapponesi che avevate all'inizio più le 16, tra americane e inglesi, che avrete vinto). Completandole a livello **NORMAL** (quindi tutte le caselline piene di pallini gialli), oltre a vincere le auto si potrà vedere la sequenza finale del gioco, a cui si potrà accedere anche successivamente selezionandola da questo menu tramite la scritta che comparirà nella seconda linea. Infine, se i pallini sono tutti rossi, al tutto si aggiungerà l'accesso alla modalità **GT Hi-Fi** (per usarla selezionare la relativa scritta nell'ultima linea in basso).

Quando riuscirete a ottenere questi risultati nella patente B...

Spostiamoci adesso all'interno della modalità Gran Turismo, non penso che qui abbiate particolari problemi a capire come funziona il tutto, comunque diamo un'occhiata a un paio di cosette che potrebbero non esservi chiarissime.

Partiamo dal **MEMORY CARD BATTLE** del menu **GO RACE**; questa opzione rispecchia il **2 PLAYER BATTLE** del **QA**, ovviamente riservata a due giocatori, ognuno con la sua brava partita in modalità **GT** salvata sulla propria memory card. Inserite le due card nella Playstation, selezionate l'opzione e attendete il caricamento dei rispettivi **GARAGE**. Quindi ognuno sceglie nel suo parco macchine quella che vuole utilizzare (fate attenzione, non potete vedere l'immagine dell'auto che scegliete, quindi controllate prima com'è scritto il nome di quella che vi interessa) e il tipo di cambio che predilige. Scegliete la pista su cui confrontarvi e... vinca il migliore.

Visto che ci siamo, parliamo anche dell'opzione **TRADE** (all'interno di **HOME**): questa vi permette di acquistare un'auto da una partita salvata in precedenza. Inserite nella slot 2 la memory card da cui volete comprare l'auto, selezionate l'opzione e, una volta caricato il **GARAGE**, scegliete ciò che vi interessa (anche in questo caso scegliete senza poter vedere). La macchina che acquistate viene aggiunta al vostro parco macchine senza essere tolta dalla partita da cui l'avete acquistata e i soldi che spendete non vengono aggiunti al venditore.

MA DOVE VAI SE LA PATENTE NON CE L'HAI?

Cerchiamo un po' di capire cosa bisogna fare per conseguire queste benedette patenti. Cominciamo col dire intanto che vanno prese in quest'ordine: B, A, A International.

...troverete questa simpatica auto nel vostro garage.

Ognuna è composta da otto prove che possono essere affrontate non consecutivamente tranne l'ottava, a cui è possibile accedere solo dopo aver passato le sette precedenti. Ogni prova va completata entro un tempo massimo e va affrontata con un'auto prestabilita; uscendo di pista con tutte e quattro le ruote la prova viene invalidata e va quindi ripetuta. Alla fine di ogni prova terminata con successo vi viene assegnata una coppa che (a seconda del tempo impiegato) può essere d'oro, d'argento o di bronzo. Ottenendo tutte le coppe d'oro in una singola patente vincerete una macchina Bonus (non createvi facili illusioni, è durissimo riuscire nell'impresa): queste sono la CHRYSLER CONCEPT CAR (rossa, versione da elaborare) per la

La terza prova della patente B. Arrampicatevi sul cordolo, avvicinatevi al prossimo cartello e poi buttatevi sull'altro lato della strada.

patente B, la TOYOTA TRD 3000 GT (color argento) per la patente A e la NISSAN NISMO 400R (gialla o argento) per la patente A International.
Prima di descrivere le varie prove eccovi qualche consiglio utile valido per tutte le patenti e le gare in genere (possono apparire scontati ad alcuni ma, come dicevano i latini, "repetita iuvant").
- Partite sempre con il motore su di giri
- Cercate sempre di frenare prima della curva (se è necessario) e non durante
- Affrontate le curve sfruttando il più possibile i cordoli, allargando in entrata e in uscita e stringendo nella parte centrale
- Cercate la velocità ideale per affrontare le curve, evitando perdite di aderenza e correzioni che fanno perdere tempo prezioso
- Cercate di sfruttare la scia delle altre auto
- Non fatevi scrupoli nell'utilizzare le auto avversarie come "sponda" nelle curve, nel tagliargli la strada se vi stanno per superare in dirittura d'arrivo e magari farvi spingere da loro per accelerare più velocemente

Settima prova della patente A, cioè giro giro tondo...

- Quando siete più deboli degli altri cercate sempre il settaggio giusto per ogni pista, cercando di sfruttare al meglio le peculiarità del vostro mezzo

PATENTE B

B-1 Dovete accelerare su un rettilineo e fermarvi dentro un'area definita posta 1000 metri dopo la partenza.
Superando l'area d'arrivo la prova non è valida. Iniziate a frenare 3 o 4 decimi dopo che il cronometro ha superato i 31 secondi.
La macchina è una Mazda Demio (trazione anteriore). Il tempo limite è di 36 secondi.

B-2 Come la prova B-1. Iniziate a frenare quando il traliccio con il cartello dei 900 metri sta uscendo dallo schermo.
La macchina è una Mitsubishi GTO (trazione integrale). Il tempo limite è di 27 secondi.

B-3 Accelerate sul rettilineo, affrontate la curva a sinistra e raggiungete il traguardo in cima alla salita. Il punto d'attacco ideale della curva è poco prima del terzo pannello distanziometrico (quello che indica i 25 m), buttatevi verso il cordolo interno e frenate solo leggermente durante la curva usando la tecnica del punta-tacco (frenate senza lasciare l'acceleratore) cercando di mantenere la velocità sopra i 100 all'ora
La macchina è una Honda CR-X Del Sol (trazione posteriore). Il tempo limite è di 29 secondi.

B-4 Come la prova B-3, rallentate leggermente prima di immettervi in curva.
La macchina è una Nissan Silvia (trazione posteriore). Il tempo limite è di 26 secondi.

B-5 Come la prova B-4.
La macchina è una Mitsubishi GTO (trazione integrale). Il tempo limite è di 25 secondi.

B-6 Accelerate sul rettilineo, affrontate la doppia curva destra-sinistra e raggiungete il traguardo in fondo al rettilineo. Il punto d'attacco della prima curva è alla fine del cordolo di sinistra; cercate di mantenere una velocità tale da poter stringere sull'interno e rimanere in centro pista nel passaggio tra una curva e l'altra usando eventualmente la tecnica del punta-tacco senza rallentare eccessivamente.
La macchina è una Mitsubishi FTO GPX (trazione anteriore). Il tempo limite è di 28 secondi.

La schermata dei Goodies con tutti i suoi gadget

B-7 Come la prova B-6 prestando attenzione alle perdite di aderenza nelle curve e nei cambi di direzione.
La macchina è una Nissan Silvia K's (trazione posteriore). Il tempo limite è di 27 secondi.

B-8 Completate un intero giro sul circuito Highspeed Ring. Sfruttate tutto quello che avete imparato nelle prove precedenti.
L'auto è una Mazda Roadster V Special (trazione posteriore). Il tempo limite è 1 minuto e 22 secondi.

E' facile finire in testa coda, soprattutto le prime volte...

PATENTE A

A-1 Affrontate la prima curva a sinistra e il rettilineo successivo in accelerazione, fino a raggiungere la seconda curva a sinistra (la stessa delle prove 3,4 e 5 della patente B) accelerando poi fino al traguardo. Tenete presente che il rettilineo è più lungo, quindi la velocità con cui raggiungete l'ultima curva è maggiore (ciò vuol dire che dovete frenare abbastanza prima di entrarci).
L'auto è una Toyota Supra (trazione posteriore). Il tempo limite è di 34 secondi.

A-2 Accelerate sul rettilineo inframmezzato da due leggere curve, affrontate la curva a destra e raggiungete il traguardo. Cominciate a frenare per l'ultima curva poco prima dell'inizio del cordolo posto sulla sinistra, anticipando eventualmente la sterzata ed eseguendo una sbandata controllata.
L'auto è una Toyota Supra RZ (trazione posteriore). Il tempo limite è di 26 secondi.

A-3 Dopo aver affrontato la prima S, accelerate sul lungo rettilineo fino alla curva in salita verso sinistra, poi affrontate il tornante verso destra, prestando attenzione a non perdere il controllo della macchina in frenata, quindi raggiungete il traguardo. Fate tutta la prima parte in accelerazione, non stringete troppo la curva in salita e cercate di affrontare la frenata prima del tornante con le ruote dritte per evitare di sbandare; se arrivate troppo veloci cercate di anticipare la sterzata ed eseguite il tornante in sbandata controllata.
La macchina è una Mazda RX-7 (trazione posteriore). Il tempo limite è di 44 secondi

A-4 Affrontate la lunga serie di curve nel modo più efficace possibile, cercando di non frenare se non necessario e mantenendo una buona velocità media su tutto il percorso, evitate il più possibile di sbandare e toccare le pareti. Allargatevi a destra prima del tunnel e stringete a sinistra prima di entrarci, frenate prima della curva a destra dopo il tunnel e cercate di anticipare la sterzata in modo da evitare di toccare la parete esterna durante la sbandata controllata. Affrontate le due curve successive (sinistra-destra) in accelerazione, prestando particolare attenzione alla seconda, cercando di stringerla a sufficienza per non toccare la parete in uscita; affrontate il secondo tunnel spostandovi a destra e chiudendo verso sinistra, prima di uscire per affrontare l'ultima curva passando sulle righe gialle senza perdite di aderenza eccessive, entrate nell'ultimo tunnel e accelerate verso il traguardo.
La macchina è una Nissan Skyline GT-R (trazione integrale). il tempo limite è di 39 secondi.

A-5 Affrontate la S veloce, giocando con l'acceleratore per non allargare troppo la traiettoria, poi frenate in tempo prima della curva stretta a sinistra cercando di ottenere una buona velocità d'uscita senza sbandare troppo e raggiungete il traguardo alla fine del tunnel. Cercate di non sbattere contro il muro per non perdere tempo prezioso.
La macchina è una Honda Prelude (trazione anteriore). Il tempo limite è di 32 secondi.

A-6 Affrontate una serie di 3 S consecutive di diversa difficoltà, cercando di non perdere il controllo della macchina nei cambi di direzione e nelle frenate. Affrontate la prima S in accelerazione, Prestate particolare attenzione al passaggio tra la prima e la seconda curva della seconda S, allargando la prima e preparandovi per la seconda con una frenata a ruote dritte per evitare di perdere troppa aderenza; iniziate la terza S tenendo sotto controllo la velocità per non allargare troppo la prima curva quindi accelerate sotto il breve tunnel e stringete la seconda, facendo attenzione a non uscire completamente dalla pista.
La macchina è una Toyota MR2 (trazione posteriore). Il tempo limite è di 27 secondi.

A-7 Completate per 5 volte il giro intorno al muro di pneumatici, procedendo a velocità relativamente bassa (cercate di non far entrare la seconda se usate il cambio automatico) e usando la tecnica del freno a mano. Attenzione ai testacoda.
La macchina è una Subaru Impreza (trazione integrale). Il tempo limite è di 33 secondi.

A-8 Prima parte come la prova A-3, dopo il tornante affrontate in accelerazione una serie di tre curve veloci (sinistra-destra-sinistra) prestando attenzione al passaggio tra la seconda e la terza, lasciando eventualmente l'acceleratore per non perdere il controllo dell'auto, quindi accelerate fino ad affrontare il secondo tornante (frenate quando state per raggiungere il cordolo di sinistra e, mi raccomando, sempre a ruote dritte)

...ma se siete bravi potete fare un bel controsterzo

che vi porta sul rettilineo d'arrivo.
La macchina è una Toyota Supra RZ (trazione posteriore). Il tempo limite è di 1 minuto e 8 secondi.

PATENTE A INTERNATIONAL

Prima di cominciare ad affrontare queste prove cercate di conoscere bene i circuiti da affrontare e fate pratica con la guida di auto a trazione posteriore.

IA-1 Completate un intero giro sul circuito Highspeed Ring.
La macchina è una TVR Griffith (trazione posteriore). Il tempo limite è di 1 minuto e 7 secondi.

IA-2 Completate un intero giro sul circuito SS Route 5.
La macchina è una Dodge Viper (trazione posteriore). Il tempo limite è di 1 minuto e 30 secondi.

IA-3 Completate un intero giro sul circuito Grand Valley.
La macchina è una TVR Griffith (trazione posteriore). Il tempo limite è di 2 minuti e 3 secondi.

IA-4 Completate un intero giro sul circuito Deep Forest.
La macchina è una Dodge Viper (trazione posteriore). Il tempo limite è di 1 minuto e 23 secondi.

IA-5 Completate un intero giro sul circuito Autumn Ring.
La macchina è una TVR Griffith (trazione posteriore). Il tempo limite è di 1 minuto e 24 secondi.

IA-6 Completate un intero giro sul circuito Trial Mountain.
La macchina è una Dodge Viper (trazione posteriore). Il tempo limite è di 1 minuto e 33 secondi.

IA-7 Completate un intero giro sul circuito SS Route 11.
La macchina è una TVR Griffith (trazione posteriore). Il tempo limite è di 2 minuti e 11 secondi.

IA-8 Completate un intero giro sul circuito Grand Valley II.
La macchina è una Dodge Viper (trazione posteriore). Il tempo limite è di 1 minuto e 59 secondi.

LA GT LEAGUE E GLI SPECIAL EVENT

Eccovi una breve descrizione delle gare, con qualche piccolo aiuto sul tipo di macchina da utilizzare (non vi dico quali macchine usare, altrimenti come fate a divertirvi?) e con l'indicazione delle auto bonus che potete vincere. Perdonatemi eventuali errori su queste ultime, soprattutto per quel che riguarda i colori, ma non ho avuto la possibilità di vederle tutte di persona e devo quindi affidarmi ai "si dice che...".

Cominciamo dalle gare della **GT LEAGUE.**

SUNDAY CUP: livello di difficoltà facile per

Una Chevrolet Camaro in vola plastico

questa lega, accessibile con patente B e aperta a tutti i tipi di auto. Composta da 3 gare di 2 giri ognuna. Non dovreste avere nessuna difficoltà, una volta trovata una macchina decente, a vincere questa lega, sicuramente la più adatta per cominciare la vostra avventura. La macchina bonus per la vittoria finale è una **MAZDA DEMIO A-SPEC** (grigia).

CLUBMAN CUP: difficoltà media, richiede la patente A ed è aperta a tutti i tipi di auto. Composta da 3 gare di 2 giri. In questa lega troviamo avversari che hanno mediamente 300 CV e un peso tra i 1100 e 1200 kg. Attrezzatevi di conseguenza cercando, se avete minore potenza, di essere almeno più leggeri e di avere tutto il necessario per una buona tenuta di strada. La macchina bonus è una **CHEVROLET Z28 CAMARO 30th ANNIVERSARY EDITION** (bianca con strisce arancioni).

GRAN TURISMO CUP: difficoltà media, richiede la patente A. Aperta a tutte le auto, 4 gare da 3 giri. Qui il parco avversari è molto più vario, con potenze che oscillano tra i 300 e i 500 CV abbinate a pesi tra gli 800 e i 1400 kg. Procuratevi quindi un'auto molto potente e stabile, meglio se riuscite ad usare una delle Limited Edition che potete vincere durante il gioco. Qui si vince una **TOYOTA CHASER LIMITED EDITION** (nera).

GRAN TURISMO WORLD CUP: alta difficoltà, necessita di patente A International. Aperta a tutte le auto, 6 gare da 3 giri. La le-

ga più cattiva del lotto non poteva che proporre macchine altrettanto cattive. Qui troverete avversari con rapporto peso/potenza particolarmente basso. Anche in questo caso una bella LM Edition sarebbe la scelta migliore per voi, altrimenti optate per una bella 4WD con tanti cavalli e pochi chili. Nessuna macchina in regalo, mette a disposizione la modalità GT Hi-Fi (accessibile dagli Special Event ma utilizzabile "solo" come Time Trial).

Passiamo ora agli SPECIAL EVENT.

FF CHALLENGE: difficoltà media, per possessori di patente B. Riservata a tutte le auto a trazione anteriore, composta da 3 gare di 2 giri. Lega molto divertente con macchine molto diverse fra loro. Optate per una vettura che inizialmente offra o una buona potenza o un peso relativamente basso ed elaboratela di conseguenza per cercare di sfruttarne

La Skyline (macchina più potente del gioco) si ferma a 391 all'ora...

al meglio le caratteristiche. Due possibili macchine bonus: la più comune è una **TOYOTA CELICA SS-II** (gialla, verde o viola), la più rara invece una **HONDA CRX EF-8 SiR** (gialla, nera o viola).

FR CHALLENGE: difficoltà media, patente B. Riservata a tutte le auto con trazione posteriore, 3 gare da 2 giri. Anche in questo caso valgono gli stessi consigli dati poco fa. Macchina bonus comune la **NISSAN SIL EIGHTY** (viola, blu o gialla), quella rara la **NISSAN Q's 1800** (gialla o blu).

4WD CHALLENGE: difficoltà media, patente B e macchina esclusivamente a trazione integrale. 3 gare da 2 giri. Qui gli avversari hanno macchine più simili tra loro e generalmente non esageratamente leggere. Scegliete sempre tra potenza e leggerezza la caratteristica che più vi può dare vantaggi. La macchina bonus comune è la **SUBARU SVX S4** (viola o bianca), la rara invece una **MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION IV** (gialla, viola o turchese).

LIGHTWEIGHT SPORTS CHALLENGE: difficoltà media, patente B. Riservata ai "pesi piuma" (vedi elenco a parte), 3 gare da 2 giri. Ovviamente in questo caso la caratteristica più importante è il peso, ma se volete veramente divertirvi scegliete una super-leggera ed elaboratela al limite. Vi sembrerà di guidare un kart (anche se ogni tanto vi ritrove-

...la GTO raggiunge il muro dei 400...

rete su due ruote). Le macchine bonus sono: quella comune la **MAZDA EUNOS ROADSTER** (gialla, oro o blu) e quella rara la **HONDA CIVIC TYPE R** (gialla, verde o rosa).

JAPANESE & AMERICAN SPORTS CHALLENGE: alta difficoltà e patente A. Riservata alle macchine giapponesi e americane, 5 gare da 3 giri. Concorrenti molto vari e non tutti competitivi. Scegliendo una macchina abbastanza potente ed equilibrata alla maggior parte di loro darete distacchi abissali. Qui potrete vincere la **MITSUBISHI FTO LIMITED EDITION** (nera o verde) o, raramente, la **CHRYSLER VIPER GTS-R** (bianca con strisce blu o verdi).

JAPANESE & BRITISH SPORTS CHALLENGE: come la precedente, ma riservata alle

macchine giapponesi e inglesi. Anche i consigli sono gli stessi di prima. La macchina bonus comune è la **HONDA CRX LIMITED EDITION** (rossa o nera con strisce bianche), quella rara invece la **TVR CERBERA LIMITED EDITION** (grigia e marrone).

AMERICAN & BRITISH SPORTS CHALLENGE: idem come sopra, ma per macchine

...la Supra lo abbatte...

americane e inglesi. Qui la situazione si fa un pochino più difficile, se non altro perché sono tutte macchine a trazione posteriore e con un peso superiore alla media (parlo delle macchine con allestimento di serie), da guidare quindi con molta attenzione, ma se vi piacciono le derapate questa è la lega che fa al caso vostro. Le possibili macchine bonus sono: quella comune, la **MAZDA RX-7 A-SPEC LIMITED EDITION** (viola o verde) e, quella rara, la **CHRYSLER CONCEPT CAR** (gialla o viola in versione elaborata).

MEGA SPEED CUP: alta difficoltà, necessita di patente A. Aperta a tutti, 3 gare da 2 giri. Consigliata solo a macchine ad altissima po-

...e la Impreza con 2000 cc scarsi di cilindrata arriva a 359

tenza (se non disponete di almeno 500 cavalli, abbinati a un peso non superiore ai 1000 kg, non pensateci neanche), possibilmente con una velocità di punta ben superiore ai 300 km/h. Potete vincere la **TOYOTA SOARER 2.5 GT-T VVT-I** (marrone o viola) o, qualche volta, la **ASTON MARTIN DB7 COUPE'** (viola, bianca o cremisi).

NORMAL CAR N°1 OF THE WORLD: massima difficoltà e patente A. Riservata a macchine di serie assolutamente non elaborate (non potete neanche cambiare le gomme), 5 gare da 5 giri. Non sono molte le macchine che di serie offrono una potenza vicina o superiore ai 300 CV e voi dovete procurarvi una di queste. Le auto in palio sono la **TOYOTA SUPRA RZ** (viola o azzurra) e, a volte, la **SUBARU IMPREZA '96 WRX Sti III** (rossa, gialla o blu).

TUNED CAR N°1 OF THE WORLD: massima difficoltà, richiede la patente A International. Non accessibile da auto con preparazione da gara, composta da 5 gare di 5 giri. Fate particolarmente attenzione a questa lega dove sono presenti macchine particolarmente cattive (come definire altrimenti vetture capaci di sviluppare 700 CV?), attrezzatevi bene cercando di puntare più sulla potenza massima che sul peso per evitare di rimanere attardati sui tracciati più veloci. Le macchine che potete vincere sono la **NISSAN SKYLINE GT-R** (rossa, gialla o blu) e la **TOYOTA AE86 SPRINTER TRUENO GT** (rossa, blu o verde).

Questo è il momento di avventarsi sul nemico e usarlo come sponda per la curva

GRAND VALLEY 300km ENDURANCE RACE: massima difficoltà e patente A International. Aperta a tutte le auto, 60 giri sul circuito di **GRAND VALLEY** (pit stop per cambio gomme abilitato). Tutte le auto che partecipano sono dotate di preparazione da gara e, di conseguenza, hanno un ottimo rapporto peso/potenza. A buon intenditor poche parole... Fate attenzione alle gomme (sullo schermo compare l'indicatore di usura, quando le gomme sono blu vuol dire che sono ancora fredde, quando diventano verdi è perché stanno lavorando al meglio, quando diventano gialle sono consumate e devono essere cambiate entro pochi giri se non volete ritrovarvi un'auto praticamente incontrollabile) e programmate bene i vostri pit stop. Se avete una macchina non particolarmente "affamata" da questo punto di vista vanno bene anche le gomme morbide cambiate ogni 20 giri. La macchina bonus è la **TOYOTA CA-**

STROL SUPRA GT (nera con strisce rosse e blu o rosse e verdi).

S.S. ROUTE 11 ALL-NIGHT ENDURANCE: massima difficoltà, patente A International. Aperta a tutte le auto, 30 giri sul circuito S.S. ROUTE 11. Vale lo stesso discorso di poco fa. L'auto che potete vincere è la **NISSAN SILVIA LIMITED EDITION** (rossa o verde).

S.S. ROUTE 11 ALL-NIGHT ENDURANCE II: come sopra ma non accessibile ad auto con preparazione da gara. In palio c'è una **NISSAN GT-R NISMO** (bianca).

Elenco delle auto abilitate
al **LIGHTWEIGHT SPORTS CHALLENGE:**
Starlet Glanza V
Corolla Levin BZ-G
AE86 Corolla Levin 1600GT APEX
Sprinter Trueno BZ-G
AE86 Sprinter Trueno GT-APEX
1994 FTO GR/GPX
FTO GR/GPX/GP-R Version
Mirage Asti RX
1992 3000R Mirage Cyborg-R
Integra SIR-G/Type R
EK Civic Ferio SI-II/SIR II/Type R
1992 CR-X Del Sol VXI/SIR
CR-X Del Sol VXI/SIR
1993 EG Civic SIR II/Ferio SIR
CR-X EF-8 SIR
1989 Eunos Roadster 1600/1600 V-Special/1600 S-Special
Eunos Roadster 1600/1600 V-Special/1600 S-Special
Demio GL-X/GL/LX

GUIDA ALL'ACQUISTO DEI RICAMBI

Ognuna delle case automobilistiche presenti nel gioco in modalità GT vi dà la possibilità di elaborare i vostri mezzi per renderli il più competitivi possibili, a seconda delle vostre esigenze. Qui di seguito vediamo quali sono gli acquisti che potete fare e a cosa servono. Tenete presente che all'interno delle case giapponesi ogni squadra corse ha il proprio

Tagliare la strada agli avversari non sarà molto fine, ma a volte può essere utile

nome (**NISMO** per la Nissan, **MUGEN** per la Honda e così via) mentre nelle altre per accedervi bisogna selezionare l'opzione **TUNE UP**, una volta entrati quello che trovate all'interno è uguale per tutte.

Ecco l'elenco completo dei reparti che potete visitare:

- Muffler (marmitta)
- Brake (freni)
- Engine (motore)
- Mission (trasmissione)
- Turbo (turbo)
- Suspension (sospensioni)
- Tire (gomme)
- Others (altro)

Vediamoli ora in dettaglio...

MUFFLER

Qui potete acquistare un kit composto da marmitta e filtro dell'aria, in tre diversi allestimenti:

SPORTS - Marmitta e filtro di tipo sportivo. Aumentano i cavalli della vettura senza influire eccessivamente sul comportamento del motore. Una delle prime cose da acquistare quando avete pochi soldi.
SEMI RACING - Filtro in materiali speciali e marmitta ottimizzata per migliorare il rendimento agli alti regimi, studiati per motori turbo di grossa cilindrata. Se usati con motori aspirati, questi devono essere opportunamente elaborati.
RACING - Filtro ad alta efficienza con ventilazione forzata e marmitta dritta per macchine da corsa. Studiati per ottenere la massima potenza. Peggiora le prestazioni ai bassi regimi, da usare quindi solo con motori molto potenti.

BRAKE

Dedicato all'acquisto separato di freni maggiorati e del ripartitore di frenata ognuno in un'unica versione:

BRAKE KIT - Maggior potenza e maggior durata, utili soprattutto per le gare di Endurance.

BRAKE CONTROLLER - Abbinato con il sistema **ABS**, permette di bilanciare la potenza dei freni tra ruote anteriori e posteriori. Utile per correggere i problemi di sovrasterzo (aumentando la frenata anteriormente) e di sottosterzo (aumentandola posteriormente).

ENGINE

Tutto il necessario per spremere cavalli dal vostro motore:

TUNED ROM - Centralina elettronica modificata per aumentare la potenza massima. Non ha controindicazioni, anche questo quindi è un acquisto utile quando i soldi scarseggiano.

NA TUNE (riservata alle auto con motore aspirato)

STAGE 1: regola l'iniezione e l'apertura delle valvole. Rimpiazza il collettore di scarico. Migliora la potenza di picco senza sacrificare la coppia ai bassi regimi. Una buona iniezione di cavalli ad un prezzo accessibile, utile per cominciare ad avere una macchina abbastanza competitiva.
STAGE 2: monta pistoni maggiorati a testa rettificata, rimpiazza alberi a camme, molle delle valvole, rettifica i cilindri e esegue una rimappatura della centralina. Aumenta la potenza massima ma riduce drasticamente la coppia ai bassi regimi aumentandola a quelli alti il che significa meno accelerazione quando il motore gira lentamente ma velocità di punta più alta e più facilmente raggiungibile. Utile per stare dietro agli avversari nei rettilinei.
STAGE 3: come lo stage 2 solo che pistoni, camme, valvole e molle vengono rimpiazzati usando materiali diversi. Oltre ad aumentare la potenza massima ne migliora la curva ai medi regimi facilitando il raggiungimento di quelli alti compensando così la perdita di coppia e recuperando accelerazione. Il massimo che potete chiedere per il vostro motore aspirato.

PORT POLISHMENT - Migliora il flusso d'aria rettificando i condotti d'aspirazione, migliorando la risposta del motore. Anche se l'incremento di potenza e irrisorio, è molto importante per i motori aspirati. Abbinata allo **NA TUNE** stage 2 aiuta a recuperare coppia ai regimi più bassi dando un'accelerazione più regolare. Comunque sempre utile a prescindere dal livello di elaborazione generale.

DISPLACEMENT UP (disponibile solo per alcuni modelli della **NISSAN**) - Aumenta la cilindrata del motore aumentando l'alesaggio o la corsa. Migliora la coppia.

ENGINE RE-BALANCE - Migliora il bilanciamento del peso di pistoni, bielle, ecc. riducendo l'attrito. Comprende una nuova rego-

lazione del limitatore di giri (se è presente). Aumenta la potenza agli alti regimi. Vi permette di sfruttare al meglio il vostro motore.

TRASMISSION
Tutto quello che vi serve per usare bene la potenza del vostro motore.

GEAR
SPORTS: marce ravvicinate, ideali per motori aspirati. Limitano la velocità massima ma migliorano l'accelerazione, utili quando si hanno potenze relativamente limitate.
SEMI RACING: rapporti ancora più corti, ideali per motori super-elaborati. Massima accelerazione per motori comunque in grado di darvi una buona velocità di punta.
RACING SUPPORT: totalmente regolabili per trovare la spaziatura di rapporti ideale per la vostra vettura e a seconda della gara da affrontare.

CLUTCH
SINGLE: frizione a disco singolo. Riduce lo slittamento in partenza e nei cambi di marcia, migliorando l'accelerazione. Inizialmente inutile, necessaria quando iniziate ad avere potenze interessanti.
TWIN: frizione a disco doppio, ideale per auto con molta coppia e molta potenza.
TRIPLE: frizione a disco triplo, per macchine ad altissima potenza.

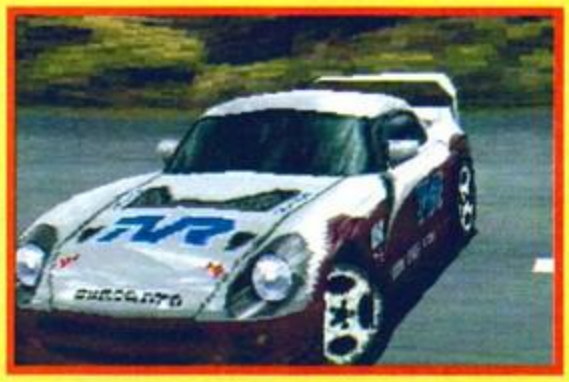
FLYWHEEL
SPORTS: Volano in lega leggera. Migliora l'accensione e l'accelerazione permettendo di sfruttare al meglio il regime di coppia massima, i motori con una scarsa curva di coppia potrebbero faticare a salire di giri una volta superata la coppia massima.
SEMI RACING: come il precedente ma ancora più leggero.
RACING: idem come sopra.

PROPELLER SHAFT - Albero di trasmissione in lega leggera. Molto importante per migliorare l'accelerazione. Ovviamente riservato alle macchine a trazione posteriore o integrale. Come il volano potrebbe dare problemi quando la curva di coppia non è abbastanza ampia.

TURBO
Un'altra bella iniezione di potenza. Riservato alle macchine turbo ma disponibile anche per alcune (poche) macchine aspirate in alternativa all'**NA TUNE**.

INTERCOOLER
SPORTS: l'intercooler abbassa la temperatura dell'aria riscaldata dalla pressione all'interno della turbina. A parità di pressione aumenta quindi la quantità d'aria che può essere immessa nelle camere di scoppio.
RACING: intercooler da corsa ad alta capacità. La risposta del motore in accelerazione peggiora leggermente a favore di una potenza massima decisamente più interessante.

TURBO KIT
STAGE 1: con turbina piccola per una risposta veloce, ben bilanciata per ogni circuito. Migliora la curva di coppia spostandone l'apice ad un regime superiore e incrementa sufficientemente la potenza massima.
STAGE 2: a confronto con lo stage 1, la coppia ai bassi regimi viene leggermente ridotta a favore di un allargamento della curva stessa ai regimi medio-alti insieme ad un buon incremento di potenza massima.
STAGE 3: studiato per migliorare il rendimento ai regimi medio-bassi alzando la coppia massima ma portandola ad un regime più basso per un'accelerazione più regolare.



STAGE 4: studiato per il raggiungimento della massima potenza, ideale per le gare ad alta velocità. Perde accelerazione nei bassi regimi ma una volta che il motore sale di giri...

SUSPENSION
Quello che di meglio potete trovare per incollare la macchina a terra.

SUSPENSION
SPORTS: sospensioni sportive utilizzabili in strada come in pista. Ammortizzatori con 3 livelli di regolazione, possibilità di regolazione dell'inclinazione delle ruote. La corsa viene accorciata di 2 centimetri.
SEMI RACING: sospensioni con corsa regolabile al millimetro. Molle e ammortizzatori maggiorati. Ammortizzatori con 10 livelli di regolazione, possibilità di regolazione dell'inclinazione delle ruote.
RACING: ammortizzatori, molle e inclinazione delle ruote totalmente regolabili. Gli ammortizzatori hanno una regolazione con 20 livelli differenti.

STABILIZER - Le barre di torsione servono a ridurre il rollio, senza influire sul beccheggio. E' possibile ridurre il rollio anche indurendo le sospensioni, ma in questo modo si riduce anche il beccheggio e di conseguenza si rendono più difficili i trasferimenti di carico con conseguenze sulle prestazioni dei freni. Disponibili in tre versioni (**SOFT, MEDIUM** e **HARD** sia per l'avantreno che per il retrotreno) scegliete quelle più adatte al vostro tipo di guida.

TIRE
Potete avere la macchina più potente del mondo ma senza le gomme giuste....

SEMI RACING
FRONT HARD - REAR HARD: gomme scolpite a mescola dura ideali per gare di "endurance".
FRONT HARD - REAR SOFT: gomme scolpite con mescola dura davanti e mescola morbida dietro per ridurre la tendenza al sovrasterzo delle macchine a trazione posteriore.
FRONT SOFT - REAR HARD: gomme scolpite con mescola morbida davanti e mescola dura dietro per ridurre la tendenza al sottosterzo delle macchine a trazione anteriore.
FRONT SOFT - REAR SOFT: gomme scolpite a mescola morbida, ideali per gare brevi.

RACING
FRONT HARD - REAR HARD: gomme

senza scolpitura (slick) a mescola dura ideali per gare di "endurance".
FRONT HARD - REAR SOFT: gomme slick con mescola dura davanti e mescola morbida dietro per ridurre la tendenza al sovrasterzo delle macchine a trazione posteriore.
FRONT SOFT - REAR HARD: gomme slick con mescola morbida davanti e me-

scola dura dietro per ridurre la tendenza al sottosterzo delle macchine a trazione anteriore.
FRONT SOFT - REAR SOFT: gomme slick a mescola morbida, ideali per gare brevi.

OTHERS
Ecco il gran finale!

WEIGHT REDUCTION
STAGE 1: riduzione del peso della vettura. Vengono tolte parti non necessarie oppure sostituite con altre in materiali più leggeri. Migliora l'accelerazione, la tenuta in curva, le prestazioni in frenata e la durata delle gomme.
STAGE 2: come sopra.
STAGE 3: idem.

RACING MODIFICATION
Preparazione da gara completa. Include una drastica riduzione di peso, carreggiata maggiorata e parafanghi allargati per montare gomme larghe e appendici aerodinamiche. Non include modifiche alla meccanica.

N.B. : le tre riduzioni di peso devono essere apportate in sequenza (non potete fare la riduzione stage 3 se non avete già fatto le altre due), e solo dopo aver apportato tutte e tre le riduzioni di peso potete applicare la preparazione da gara.

PER SFRUTTARE BENE I NOSTRI ACQUISTI...
Cerchiamo di capirne di più sul set up delle vetture. Cominciamo parlando delle sospensioni e dai freni;
lo **SPRING RATE** serve a regolare la durezza delle molle regolando il carico che queste possono sopportare, aumentando il valore di carico si induriscono e viceversa. Molle più dure vuol dire meno rollio e meno beccheggio. Trovate il giusto compromesso con molle troppo morbide sarà come guidare una gondola, mentre se sono troppo dure sarà come guidare un ferro da stiro.
Il RIDE HEIGHT regola la lunghezza della corsa degli ammortizzatori: minore è la corsa e minori devono essere le escursioni delle molle che vanno quindi indurite. Una corsa troppo corta abbinata a molle troppo morbide significa rendere inutili gli ammortizzatori.

Questo può essere una buona scelta per cominciare una partita

DAMPER cioè ammortizzatori, per regolarne la durezza: se troppo morbidi la macchina tende a saltellare durante le curve, se troppo duri le gomme interne tendono a staccarsi da terra.
CAMBER regola l'inclinazione delle ruote rispetto alla vettura: ruote dritte vuol dire più motricità in rettilineo e meno in curva e viceversa, regolatevi a seconda del tracciato da affrontare.
Eccoci agli **STABILIZER** o barre di torsione. Più sono dure minore è il rollio, se esagerate però la macchina si solleva da terra nelle curve.
Infine **BRAKE**, per aumentare o diminuire la potenza di frenata sulle ruote anteriori e posteriori. Una frenata sbilanciata verso l'avantreno significa aumentare il carico sulle ruote anteriori diminuendo la tendenza al sovrasterzo e viceversa, spostandola sul retrotreno, diminuire quella al sottosterzo. Ma attenzione a non esagerare altrimenti il problema ritorna e peggio di prima.

Adesso parliamo di turbo e cambio.
Il TURBO serve solo a cambiare la pressione di sovralimentazione, variando di conseguenza la potenza e la coppia massima; quest'ultima abbassatela solo se avete gravi problemi di tenuta in curva e non riuscite a risolverli in altro modo.
GEAR RATIO serve a cambiare la lunghezza e la distanziatura delle marce e il rapporto finale del cambio. Il valore riportato per ogni marcia indica il numero di giri che deve fare il motore per farne compiere uno al rapporto del cambio, mentre il finale indica quanti giri deve fare il rapporto del cambio per farne compiere uno alle ruote. Diminuendo il valore delle singole marce avremo un rapporto più lungo (cioè con una velocità massima più alta, ma anche con minore accelerazione), aumentando il valore la marcia di-

La Pulsar è adatta per chi si vuole divertire (battendo anche avversari molto più "quotati")

verrà più corta (più accelerazione e meno velocità). Variare la lunghezza di una marcia senza fare lo stesso con la successiva cambia la distanziatura dei rapporti. Accorciare quella inferiore lasciando quella superiore invariata o lasciare invariata quella inferiore allungando quella superiore aumenta la distanza con il rischio di trovarsi il motore che, dopo il cambio di marcia, gira ad un regime troppo basso e fa quindi fatica a salire. Se invece facciamo diminuire la distanza il risultato sarà di avere una marcia che entra in funzione a regimi molto alti e che non viene quindi sfruttata appieno. Con la regolazione del rapporto finale lasciate invariata la distanza tra i singoli rapporti e allungate o accorciate tutte le marce in una sola volta. Se vi interessa aumentare l'accelerazione, senza perdere troppa velocità di punta, accorciate il rapporto finale e poi allungate le marce più alte, se invece volete più velocità senza pagare troppo in accelerazione allungate il finale e poi accorciate le marce basse. Il tutto sempre senza esagerare.

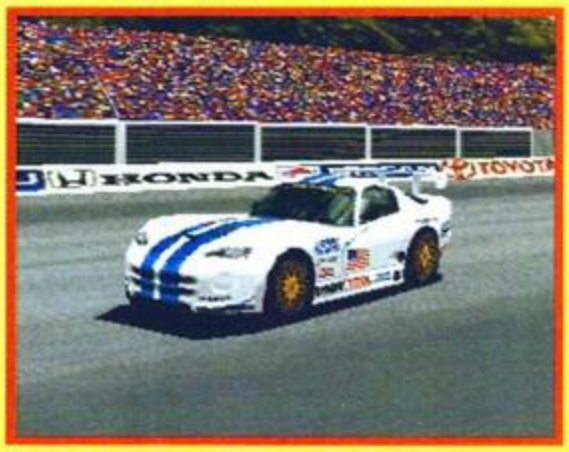
L'ultima cosa da vedere è l'aerodinamica.
Regolando i valori di **DOWN FORCE** si regolano gli alettoni, aumentandoli si guadagna in aderenza ma si perde in velocità e in accelerazione, e viceversa. Regolateli a seconda delle caratteristiche della pista e dell'auto di cui disponete.

SCENDIAMO IN PISTA

Parliamo un po' di auto in generale e vediamo un po', per quelli che già non la sanno, la differenza tra i vari tipi di trazione (anteriore, posteriore e integrale). Cominciamo con lo spiegare il significato delle sigle utilizzate nel gioco; **FR** indica le macchine con motore anteriore e trazione posteriore, **MR** quelle con motore centrale e trazione posteriore, **FF** macchine con motore e trazione anteriori, **4WD** ovviamente macchine a trazione integrale.
Una macchina, e in particolare le sue gomme, è soggetta a forze di diverso tipo e direzione. Le più importanti sono longitudinali (accelerazione e frenata) e trasversali

La Prelude VTEC è probabilmente la migliore auto per cominciare una partita senza eccessive difficoltà

(sterzata), le gomme possono sopportare una quantità limitata di queste forze prima di perdere aderenza, quindi aumentandone una bisogna diminuire l'altra per evitare di sovraccaricare le gomme. Da questo punto di vista quindi le macchine a trazione posteriore sono avvantaggiate rispetto alle anteriori, perché le due forze sono divise tra loro, mentre il vantaggio delle trazioni integrali è quello di riuscire ad avere sempre e comunque almeno la trazione. Questo vuol dire che a parità di velocità la tenuta in curva di una trazione posteriore o integrale è superiore a quella di una trazione anteriore.
Questo naturalmente se abbiamo anche un giusto settaggio degli ammortizzatori. Infatti in accelerazione il peso tende a spostarsi sul retrotreno con conseguente alleggerimento dell'avantreno, il che significa perdita di direzionalità (la macchina non sterza come vorremmo) e nelle macchine anteriori anche di trazione. In frenata avviene il contrario, quindi l'alleggerimento del retrotreno causa perdita di trazione per le macchine posteriori. Ovviamente questi problemi sono limitati sulle auto a trazione integrale per la presenza costante della motricità. Questo spostamento di peso tra l'assale anteriore e quello posteriore si chiama beccheggio, per bilanciare il più possibile gli scompensi che può provocare bisogna appunto lavorare efficacemente sulle sospensioni cercando di trovare il giusto assetto. Lo spostamento del peso sull'asse longitudinale durante le curve si chiama invece rollio, questo causa altri problemi. Se le gom-



me non hanno aderenza sufficiente la forza centrifuga tende a far slittare la macchina trasversalmente (sbandata o derapata), mentre se le gomme hanno aderenza sufficiente, ma il baricentro dell'auto non è abbastanza basso, si manifesta la tendenza a sollevare le ruote interne alla curva. Anche questi problemi vanno risolti con l'ausilio delle sospensioni e, in aggiunta, delle barre di torsione. In ogni caso questi problemi

possono solo essere alleviati ma non eliminati completamente, quindi la tendenza delle auto a trazione anteriore, portandole al limite durante le curve, rimane quella di sottosterzare (cioè allargare la traiettoria, questo perché alleggerendosi l'avantreno vengono a mancare sia la motricità che la direzionalità), mentre quella delle auto a trazione posteriore è di sovrasterzare (cioè stringere la traiettoria arrivando anche al testacoda, questo perché l'alleggerimento dell'avantreno diminuisce la direzionalità e il maggior peso sul retrotreno aumenta la motricità che, essendo in direzione diversa rispetto al moto della vettura, tende a far girare l'auto su se stessa). Se invece durante la curva freniamo o rallentiamo succede esattamente il contrario: le trazioni anteriori stringono e quelle posteriori allargano. Quindi quando volete stringere una curva con una macchina a trazione anteriore dovete rallentare mentre, su una a trazione posteriore dovete accelerare (naturalmente senza esagerare). Le auto a trazione integrale generalmente sono abbastanza neutre come comportamento, non hanno cioè eccessiva tendenza né al sottosterzo né al

La Legacy in versione Racing è una delle macchine più "trendy" del gioco...

sovrasterzo. Questo dipende però da come è distribuita la forza motrice tra i due assali, infatti alcune auto mandano la maggior parte della potenza sul retrotreno risultando quindi molto simili a una trazione posteriore. In linea di massima, comunque, con un'auto a trazione integrale, visto che la velocità massima per affrontare una curva risulta maggiore rispetto alle altre, se avete bisogno di stringere la traiettoria dovete rallentare. Possiamo dire quindi che le auto a trazione anteriore e quelle integrali (non troppo sbilanciate verso il retrotreno) possono risultare più facili da guidare perché viene istintivo rallentare che non accelerare se stiamo allargando troppo una curva.
Ma cosa succede se entriamo troppo veloci in una curva e perdiamo aderenza finendo in sbandata, come facciamo a "riprendere" la macchina? Ecco tutti i segreti per una perfetta sbandata controllata, validi comunque solo se la velocità a cui stiamo procedendo non è esageratissima (nel qual caso è

Non è affatto semplice portare a spasso un simile peso, non riesco a capire come faccia a muoversi

La macchina con meno cavalli in assoluto

inevitabile uscire di pista o sbattere contro un muro!). Se il muso della macchina punta verso l'esterno della curva, tenete le ruote girate e rallentate con le auto a trazione anteriore o integrale e accelerate con le auto a trazione posteriore. Se il muso punta verso l'uscita della curva ruote dritte e acceleratore a manetta, infine se il muso punta verso l'interno controsterzate (girate le ruote nel senso contrario alla curva) e accelerate con le trazioni anteriori o integrali e rallentate prima di riaprire il gas con le trazioni posteriori. Naturalmente potranno capitare situazioni in cui bisogna eseguire più manovre abbinate fra di loro. Faccio un esempio: siamo alla guida di una trazione posteriore e stiamo derapando alla grande, il muso della macchina punta verso l'esterno, dopo aver chiuso lo sterzo ed aver accelerato a manetta la machina gira di botto e punta dritta verso l'interno della curva, a questo punto scatta il controsterzo, lasciamo l'acceleratore giriamo il volante dalla parte opposta riaprendo il gas e appena il muso punta verso l'uscita raddrizziamo le gomme e via a tavoletta. Tutto chiaro vero?

La Galant GDI non è brutta, peccato che una volta spesi milioni per elaborarla vi ritroverete con un'auto con 174 (in partenza sono 150!!!)

Naturalmente tutto quello che ho detto è tanto più vero quanto è più lenta la curva e tanto è maggiore la potenza di cui dispone la macchina che usiamo, infatti con le marce basse e tanti cavalli sotto il cofano i trasferimenti di carico tra avantreno e retrotreno sono più accentuati. Nei curvoni veloci, indipendentemente dalla potenza, e nelle curve lente, quando questa scarseggia, il comportamento da tenere è sempre lo stesso, se siete troppo veloci e la macchina allarga dovete rallentare!
Per oggi la lezione è finita.

...ma la Glanza V non è certo da meno!

PROVIAMO A GIOCARE UNA PARTITA DIVERTENTE...

Se avete voglia di divertirvi e, soprattutto nelle prime gare, lottare contro gli avversari con il coltello tra i denti fino all'ultimo metro, seguite questi consigli, tenendo presente che si parte dal presupposto che riusciate

a vincere tutte le gare (inizialmente lasciamo stare le pole perché non sono alla nostra portata) per raccattare i fondi necessari alle elaborazioni consigliate.

Cominciamo con il conseguire la patente B, quindi andiamo alla ricerca della nostra prima auto. Quella che fa al caso nostra è una bella **MITSUBISHI MIRAGE '92 CYBORG-R 3DOOR** (cercandone una che costi al massimo 850.000 yen) su cui monteremo una bella marmitta Sports.

A questo punto andiamo ad affrontare la Sunday Cup con l'obiettivo di vincere tutte le gare. Una volta compiuta la nostra missione, usiamo i soldi vinti e quelli ricavati dalla vendita della **DEMIO** (che ci viene regalata dal gioco) per comprare altri pezzi per la nostra **MIRAGE**.
Vi consiglio questi acquisti: marmitta Semi Racing, ammortizzatori Sports, gomme Semi Racing soft, barre di torsione hard (davanti e dietro), alleggerimento di livello 1 e 2, centralina modificata, rettifica dei condotti e infine **NA** tuning livello 2.
Così preparata la macchina è pronta ad affrontare la sfida del **LIGHTWEIGHT**; quando avete finito **NON** vendete la **EUNOS** che avete vinto e usate i soldi per questa ulteriore elaborazione della **MIRAGE**: cambio Semi Racing, volano Racing, frizione doppia e marmitta Racing. Iscrivetevi alla **FF CHALLENGE** e una volta vinta vendete la **CELICA** che vi viene regalata. Andate in garage,

prendete la **EUNOS** e cominciate subito il taroccamento.
Comprando gomme Semi Racing soft, ammortizzatori Sports, barre di torsione medium (davanti e dietro), centralina modificata, rettifica dei condotti, turbo di livello 1, volano Racing e marmitta Racing, siete pronti per gareggiare e vincere nella **FR CHALLENGE**. Vendete la **SIL EIGHTY** appena conquistata e usate i vostri risparmi

per acquistare tra le cianfrusaglie della **NISSAN** una **PULSAR '91 GTI-R**; elaboratela con marmitta Sports, centralina modificata, turbo di livello 2, intercooler Sports, gomme semi-racing soft, volano Racing e alleggerimento di livello 1, quindi usatela per vincere nel **4WD CHALLENGE**. Quindi ritornate al-

la **NISMO** (la squadra corse della **NISSAN**) e acquistate marmitta Racing, intercooler Racing, ammortizzatori Semi Racing, barre di torsione hard (davanti e dietro), cambio Semi Racing, frizione doppia e alleggerimento di livello 2. A questo punto cercate di conseguire la patente **A**, una volta ottenuta la quale potete affrontare la **CLUBMAN CUP**. Qui avete bisogno di prendere anche i soldi

delle pole nelle prove (oppure alla fine dovrete vendere una delle vostre auto), in modo da poter poi aggiungere alla vostra **PULSAR** la rettifica dei condotti e il turbo di livello 3. Partecipate quindi alla **GT CUP** e con la **CHASER LM EDITION** che vincerete siete a cavallo. D'ora in avanti potete riuscire a mettere da parte un po' di soldi (che comunque vi serviranno più avanti). Montate subito sull'auto appena vinta e partecipate al **JAPANESE & AMERICAN**; per questa lega c'è in palio una delle migliori auto di tutto il gioco, la **MITSUBISHI FTO LM EDITION**. Provatela subito nel **JAPANESE & BRITISH** e ve ne accorgerete. Adesso andate a comprarvi una bella **VIPER RT/10**, molto utile per vincere il **NORMAL CAR** (durante il quale potete racimolare fino a 40 milioni di yen!). A questo punto, con tutti i soldi che avete accumulato, elaborate il più possibile la vostra **RT/10** e andate a stracciare gli avversari nell'**AMERICAN & BRITISH**. Tornate quindi a bordo della vostra **FTO LIMITED**, conquistate la coppa d'oro nel **MEGA SPEED** (vincere sul secondo circuito è molto difficile, data la presenza molto probabile della **GTO TWIN TURBO**, ma arrivando secondi qui e vincendo sugli altri due tracciati alla fine raggiungerete lo stesso il successo finale), fate la patente **A International** e, sempre con la **FTO**, andatevi a vincere la **GT WORLD CUP**. A questo punto mancano le ultime 4 competizioni; la **GRAND VALLEY 300** e la **S.S. ROUTE 11** si affrontano tranquillamente con la solita onnipotente **FTO** (tenete conto che la **GRAND VALLEY 300** richiede quasi 2 ore e la **S.S. ROUTE 11** circa 1 ora), mentre per le altre due lascio a voi la scelta di quale usare tra le "magnifiche 5": **HONDA NSX TYPE S ZERO** (non potentissima in confronto alle altre ma con un buon peso e buone prestazioni, difficile da controllare se non avete confidenza con la trazione posteriore), **MITSUBISHI GTO TWIN TURBO** (la macchina più veloce del gioco, il suo difetto è il peso eccessivo che ne pregiudica la tenuta in curva anche se, alla fine del discorso, va sempre dove volete voi), **TOYOTA SUPRA RZ** (anche questa macchina velocissima e potentissima, e anche questa, come la **NSX**, richiede confidenza con la trazione posteriore), **NISSAN SKYLINE GT-R V-SPEC** (la macchina che sviluppa più cavalli in assoluto, grazie ai quali è capace di accelerazioni fulminee, notevolmente penalizzata nella velocità massima dal limitatore di giri; pur essendo una **4WD** va guidata come una trazione posteriore, spesso in uscita di curva se ne va per conto suo e ha la brutta abitudine di mangiarsi le gomme) e **CHRISLER VIPER RT/10** (rispetto alla **NSX** e alla **SUPRA** è molto più facile da controllare, grazie anche alle gomme larghissime; l'accelerazione, mancando il turbo, non è al livello delle altre concorrenti, ma è comunque molto costante grazie alla notevole cilindrata, pur mancandole un po' di potenza rispetto alle altre quattro riesce comunque a fare bella figura). Quando avete deciso su quale macchina puntare e dopo averla elaborata al massimo (evitando la preparazione da gara, mi raccomando!) affrontate le ultime due gare disponibili e il gioco è fatto!

...E UNA PARTITA "FACILE"

Anche in questo caso un buon primo acquisto potrebbe essere la **MIRAGE CYBORG** oppure una **HONDA PRELUDE SI VTEC '91** che, pur offrendo un rapporto peso/potenza minore, risulta più efficace grazie alla buona curva di coppia. Se optate per la prima montateci una bella marmitta **SPORTS** altrimenti dotate la **PRELUDE** di volano **RACING**.

A questo punto affrontiamo la solita **SUNDAY CUP** (vi siete ricordati di fare la patente?) e, dopo averla vinta, andate a svuotare il garage vendendo le due macchine che avete. Quindi correte alla **MITSUBISHI** e cercate di acquistare una **FTO GPX '94** (quella che costa meno); con quello che vi rimane cercate di equipaggiarla con gomme **SEMI RACING SOFT-SOFT**, marmitta **RACING**, **NA TUNE STAGE 2**, **TUNED ROM**, barre di torsione **HARD** (davanti e dietro), alleggerimento di livello 1 e volano **SEMI RACING** (li ho messi in ordine di importanza, vedete voi fino dove riuscite ad arrivare). Così sarete in grado di sbaragliare la concorrenza nel **FF CHAMPIONSHIP**, dopodiché vendete subito la **CELICA** appena vinta e preparatevi per il **LIGHTWEIGHT** aggiungendo alla vostra **FTO** sospensioni **SPORTS**, rettifica dei condotti, bilanciamento del motore, cambio **SEMI RACING**, frizione doppia e alleggerimento di livello 2. Con questa macchina, oltre a vincere le gare, dovete anche conquistare le **POLE** nelle prove. Quando avete finito vendete la **EUNOS** e andate a prendere la patente **A**. Aggiungete alla **FTO** l'alleggerimento di livello 3 e le sospensioni **SEMI RACING** per essere pronti ad affrontare la **CLUBMAN CUP**. A questo punto il tocco finale per la vostra **FTO** e l'**NA TUNE STAGE 3**. Ora preparatevi alla gara apparentemente più difficile della partita, cioè la **GT CUP**. Contrastate la maggior potenza dei vostri avversari con la vostra agilità in curva e alla fine risulterete ancora vincitori. E ora, vai col divertimento! Usate la **CHASER** appena vinta per stracciare gli avversari prima nel **FR CHAMPIONSHIP** poi nel **JAPANESE&AMERICAN**. Quindi montate sulla nuova **FTO LIMITED** che avete vinto e partecipate senza patemi d'animo al **4WD CHALLENGE**. Da qui in avanti seguite pari pari la partita descritta prima.

Visto che ci siamo vi butto lì un'altra idea: provate a fare una partita senza mai comprare una macchina, usandone una diversa per ogni competizione e senza mai partecipare due volte alla stessa lega per racimolare denaro per le elaborazioni (anche partecipare alle **SPOT RACE** non è valido)!
Ovviamente per fare ciò il vostro primo obiettivo è conseguire otto coppe d'oro nel-

la patente **B** per vincere la **CONCEPT CAR** della **CHRYSLER**, poi... lascio a voi il divertimento di trovare la giusta soluzione a questo enigma. Ma vi dico subito che occorre sudare parecchio e magari avere un po' di fortuna con le auto bonus.

IN ATTESA DELLA VERSIONE EUROPEA (SE VERAMENTE SARA' DIVERSA),

ECCOCI AI SALUTI

Ho sentito che c'è in giro qualcuno che dice che questo gioco è brutto, vi dico solo che sto cercando di fare in modo che venga rinchiuso da qualche parte. Personalmente, confrontandolo con altri titoli di questo ge-

nere e tenendo conto delle potenzialità del Playstation, ritengo che possa essere tranquillamente giudicato tra i migliori giochi di guida in assoluto, se non il migliore.
Chiunque sia anche minimamente appassionato di giochi di corsa non potrà non apprezzare la cura dei particolari, in certi casi quasi maniacale (per esempio, acquistando le auto si può scegliere solo tra la gamma di colori prevista dal catalogo ufficiale delle case) con cui sono proposte le vetture. Ognuna riprende fedelmente le caratteristiche delle originali come comportamento, prestazioni e anche come rombo del motore (!). La scelta di pezzi di ricambio è vasta, accurata e influisce in modo molto realistico sul comportamento delle auto. La fluidità del gioco è molto buona e ben rapportata alle potenzialità dei vari veicoli. La leggenda dice che i programmatori abbiano provato su strada alcune delle auto presenti nel gioco per riprodurle il più fedelmente possibile e che uno di essi (probabilmente pensando di essere comodamente seduto davanti alla sua console) ne abbia allegramente distrutta una.
Come dimenticare poi l'ottima qualità dei replay, soprattutto quando si utilizza la visuale "televisiva"?
L'unica cosa su cui i puristi possono fare degli appunti è sul fatto che le auto siano indistruttibili (forse è per questo che si sono andati a schiantare, pensavano di cavarsela senza danni) e quindi andare a sbattere contro un muro a 300 all'ora non causa altri problemi se non una perdita di tempo.
In definitiva un gioco molto ben realizzato e che soprattutto inizialmente presenta notevoli difficoltà e, di conseguenza, altrettanto divertimento. Se poi vogliamo che il divertimento sia tale per tutta la durata del gioco siamo noi che dobbiamo porci dei limiti nel senso che, arrivati a possedere certe auto e avendo preso dimestichezza con la guida, in alcuni casi risulta fin troppo facile vincere e bisogna quindi resistere alla tentazione di gareggiare solo contro noi stessi, cercando di usare delle auto che ci permettano sì di trionfare ma battendo gli avversari partendo dalle stesse possibilità. Un altro metodo per dare ulteriore longevità al gioco è quello di cercare di vincere tutte le auto bonus nascoste qua e là, di cui diamo un dettagliato elenco a parte, e vi posso assicurare che riuscire a collezionarle tutte è un'impresa che rasenta l'impossibile. Tutto sommato quindi un bel giocone per accaniti corsaioli alla ricerca di giochi sempre più vicini alla realtà, ma che sicuramente farà divertire anche chi non è un appassionatissimo del genere. Se poi come dicono nella versione europea ci saranno auto europee allora il divertimento sarà raddoppiato...

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Ninja	L. 109.000
Gex: Enter the Gecko	L. 109.000
Batman & Robin	L. 109.000
Dead or Alive	L. 109.000
Dead or AliveBreath of Fire III	L. 109.000
Pac-man Ghost Zone	L. 109.000
Fifa '98	L. 109.000
Madden '98	L. 109.000
Red Asphalt	L. 109.000
Alundra	L. 109.000
Resident Evil II	L. 109.000
Final Fantasy Tactis	L. 109.000
NBA in the Zone '98	L. 109.000
Lode Runner	L. 109.000
D. Nuken 3 D	L. 99.000
Pandemonium 2	L. 99.000
Crash Bandicot 2	L. 99.000
Red Allert	L. 99.000
Z	L. 99.000
Time Crisis + Gun	TELEFONARE
Tomb Rider 2	L. 99.000
Deathtrap Dungeon	L. 99.000
Final Fantasy VII (EUR)	L. 99.000
Moto Racer	L. 99.000
One	L. 99.000
Grantour Racing '98	L. 99.000
Actua Soccer 2	L. 99.000
Nuclear Strike	L. 99.000
G - Police	L. 99.000
Toca Touring Car	L. 99.000
Detragh Dungeon	L. 99.000
Battle Chase	L. 99.000
V-Ball	L. 99.000
Sensible Soccer 2000	L. 99.000
Bloody Roar	L. 99.000
Pitfall 3D	L. 99.000
Spice World	L. 99.000
Street Fighter Collection	L. 99.000
Apocalypse	L. 99.000
Point Blank	L. 99.000
S. Pang Collection	L. 99.000
Crime Killer	L. 99.000
Armored Core	L. 99.000
Rascal	L. 99.000
Diablo	L. 99.000

GIOCHI Sega Saturn

Vampire Saviour + RAM	L. 159.000
King of Fighter 97 + RAM	L. 159.000
King of Fighter 97	L. 129.000
Vampire Saviour	L. 129.000
House of Dead	L. 129.000
Burning Ranger	L. 129.000
Winther Heat	L. 119.000
Dodon Pachi	L. 119.000
Bomberman Fight	L. 119.000
Sonic R	L. 119.000
Shining Force 3	L. 119.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE
Fighter's History	L. 99.000
Tunder Force V	TELEFONARE
Willy Wombal	L. 99.000
World Evolution Soccer	L. 99.000
Shlenryu	L. 99.000
Toki...	L. 99.000
Dai Suku	L. 99.000
Strong Style	L. 99.000
Salamander	L. 99.000
Sonic Jam	L. 89.000
Grandia	TELEFONARE
Gungriffon 2	TELEFONARE
Virtual Mahjong VM 18	TELEFONARE

Riven (5CD)	L. 109.000
Buster Bros Coll.	L. 109.000
Spanuu	L. 109.000
Snow Break	L. 99.000
Iznogoud	L. 99.000
Bushido Blade	L. 99.000
GTA	L. 99.000
Klonoa	L. 99.000
Skull Monkeys	L. 99.000
NBA Shootout 98	L. 99.000
Forsaken	L. 99.000
Lucky Luke	L. 99.000

OFFERTISSIME

Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Legacy of Kain	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Fox Hunt (3CD)	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64

NHL Breakway 98	L. 159.000
Olympic Hokey 98	L. 159.000
Superman 64	L. 159.000
Gex: Enter the Gecko	L. 159.000
Battle Dancer	L. 159.000
Quake 64	L. 159.000
1080 Snowboardin	L. 159.000
Lamborghini 64	L. 159.000
D D King Racing	L. 159.000
Nagana Winter Olympic	L. 159.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 159.000
Snobo Kids	L. 159.000
Chamaleon Twist	L. 159.000
Yoshi's Story	L. 159.000
Dual Heroes	L. 159.000
Wild Choppers	L. 159.000
Brave Spirits	L. 159.000
NBA in Zone '98	L. 159.000
Fighter's Destiny	L. 159.000
Zelda	TELEFONARE

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Drift King 97	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Die Hard Trilogy	L. 50.000
Stakes Winner G1	L. 50.000
Riglordsaga 2	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Virtual Cop 2	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Tenchu	L. 149.000
Bust a Move dance	L. 149.000
Gran Turismo	L. 149.000
Ore Tomba	L. 139.000
XMen VS Street Fighter	L. 139.000
Mogamen Neo	L. 139.000
Tales of Destiny	L. 139.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 139.000
Noon	L. 139.000
Metal First	L. 129.000
Door to Phantomile	L. 129.000
Bio Hazard II	L. 129.000
Blue Sabre Knights	L. 129.000
The Granstream Saga	L. 129.000
Master Fighter	L. 129.000
Bomberman World	L. 129.000
Metal Slug	L. 109.000
Tekken 3	TELEFONARE
Parassite Eve	TELEFONARE
Bushido Blade	TELEFONARE
Dead or Alive	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Ray Tracor	L. 50.000
Star Gladietor	L. 50.000
Tobal N. 1	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000
Astored Core	L. 50.000
Dragon Ball GT	L. 50.000
Puzzle Double 3DX	L. 50.000

ACCESSORI

VOLANTE FORMULA ZERO(PSX-55-N64)	L. 150.000
PAD DUAL SHOCK PSX	L. 129.000
Arcade Shark Stik N 64	L. 108.000
Fighting Stik SS	L. 99.000
Pal Converter	L. 90.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	L. 45.000
Grip Controller PSX	L. 65.000
Joy Pad N 64	L. 65.000
Memory Pak N 64	L. 50.000
Multi Game SS	L. 50.000
Ascii Pad PSX	L. 45.000
Sakkara DX PSX	L. 40.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
Scart RGB N64 PAL	L. 30.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Joy Pad AnalogicoPJX	TELEFONARE

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L. 99.000
Golden Eye	L. 99.000
Goemon	L. 99.000
Clay Fighter	L. 99.000
Bomberman 64	L. 99.000
Blast Dozer	L. 99.000
Doreamon	L. 99.000
Hexen	L. 99.000
Trouble Maker	L. 99.000
Fifa 64	L. 99.000
Mario 64	L. 99.000

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

-- DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI --

TITOLI SONY PAL

AUTO DESTRUCT	89000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA SOCCER 2	89000
ALUNDRA	95000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	79000
BLOODY ROAR	95000
BROKEN SWORD 2	89000
BUSHIDO BLADE	95000
C&C RED ALERT	95000
COOL BOARDERS 2	95000
CRASH BANDICOOT 2	89000
CRIME KILLER	95000
CROC	89000
DARKLIGHT CONFLICT	69000
DEATHTRAP DUNGEON	TEL
DISCWORLD 2	89000
EXPLOSIVE RACING	89000
FELONY 11-79	89000
FIFA 98 parlato in italiano	89000
FINAL FANTASY 7	99000
FORMULA 1 97	99000
HERCULES parlato in italiano	89000
HERC'S ADVENTUR parlato in italiano	89000
INDEPENDENCE DAY	69000
MAGIC THE GATHERING	89000
MASS DESTRUCTION	69000
MEGA MAX X3	69000
MONSTER TRUCKS	69000
MOTO RACER	89000
NBA LIVE 98	89000
NHL 98	89000
NUCLEAR STRIKE	89000
NAGANO WINTER OLIMPIC	95000
ODDWORLD ABE ODDISEE	79000
PGA TOUR 98	89000
PITFALL 3D	95000
POWER BOAT RACING	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	89000
SHADOW MASTER	85000
STEEL REIGN	85000
TENKA	79000
TOMB RAIDER 2 parlato in italiano	95000
TEST DRIVE 4	95000
TIME CRISIS+GUN	149000
WARCRAFT 2 parlato in italiano	79000
WCW VS THE WORLD	89000
YUSHA - HEAVENS GATE	79000
Z parlato in italiano	89000
BUST A MOVE 3DX	79000
EXTREME SNOW BREAK	85000
GEX ENTER THE GECKO	95000
DIABLO	95000
K1 ARENA FIGHTERS	89000
TIMESHOCK	89000
PAX CORPUS	89000
RASCAL	95000
NEWMAN HAAS	95000
SPAWN THE ETERNAL	95000
PREMIER MANAGER 98	95000
ONE	89000
TENNIS ARENA	89000
NASCAR RACING 98	89000
THEME HOSPITAL	95000
NEED FOR SPEED 3	95000
MASTER OF TERAS KASI	95000
VERSAILES	95000
SIM CITY 2000	69000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49.000

ALIEN TRILOGY
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
MICRO MACHINES V3
PARAPPA THE RAPPER
FATE TO BLACK
HEXEN
GRID RUN
NHL 97
ROAD RASH
SOVIET STRIKE
WIPEOUT 2097
RAYMAN
RIDGE RACER REVOLUTION
SLAMSCAPE
NANOTEK WARRIOR
ADIDAS POWER INTERN.
TEKKEN 2 TEL.
SOUL BLADE TEL.
BUST A MOVE 2
PORSCHE CHALLENGE
CRASH BANDICOOT

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD ANALOGICO	59000
JOYPAD DUAL SHOCK	109000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
LIGHT - GUN effetto rinculo	119000
ACTION REPLAY	99000
MULTITAP (4 giocatori)	79000
MOUSE	69000
ASCII GRIP-PAD novità	59000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÁ

NINTENDO64 SEGASATURN PlayStation.

GIOCHI PLAYSTATION USA/JAP

ARMORED CORE 2 JAP	129000
AYRTON SENNA 2 JAP	129000
BUGRIDERS USA	109000
CRASH BANDICOT 2 USA	99000
CROC USA	99000
CHORO Q2 JAP	99000
GRAN TURISMO JAP	129000
EINHANDER JAP	129000
FINAL FANTASY TACTICS USA	129000
FORMULA 1 championship edition	119000
GRAND TOUR RACING 98	109000
KLONDA DOOR TO PHANTOMILE JAP	129000
MARVEL SUPER HEREOS JAP	129000
MEGAMAN 4 USA	129000
MEGAMAN DASH JAP	129000
MOONLIGHT SYNDROME JAP	129000
MORTAL KOMBAT MITH. USA	99000
MOTO RACER USA	99000
ONE USA	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT USA	89000
RUSH HOUR USA	89000
TOMBA JAP	129000
TALES OF DESTINY JAP	129000
NAGANO WINTER OLYMPIC JAP	129000
VIRTUAL RALLY USA	99000
RESIDENT EVIL 2 USA	135000
BIO HAZARD 2 JAP	145000
TEKKEN 3	145000
XENOGEARS JAP	135000
PARASITE EVE JAP	139000
METAL GEAR SOLID JAP	139000
BREAT OF FIRE 3 USA	129000
NINJA TENCHU JAP	139000
X-MAN VS STREET FIGHTER	139000
DEAD OR ALIVE JAP	139000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	139000
SAGA FRONTIER USA	109000
GHOST IN THE SHELL USA	89000
CHORO Q3 JAP	129000

TITOLI DISPONIBILI NINTENDO 64

YOSHI'S STORY
NAGANO WINTER OLYMPIC
VIRTUAL HORIUKO NO KEN
FIFA 98
GREATZKY'S HOCKEY 98
DUKE NUKEM 64
LAMBORGHINI 64
EXTREME - G
WAR GODS
DOOM 64
WHEEL OF FORTUNE
DUAL HEREOS
FORMULA 1 POLE POSITION
DIDDY KONG RACING
SAN FRANCISCO RUSH
DARK RIFT
TETRISPHERE
CHAMELEON TWIST
SNOBOW KIDS
EXTREME - G
WCW VS THE WORLD
NBA IN THE ZONE 98
FIGHTER DESTINY
ADATTATORE UNIVERSALE
QUAKE TEL
MYSTICAL NINJA TEL
1080 SNOWBOARDING

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

disponibile vasto assortimento titoli per:

SATURN
NINTENDO 64 - SUPERNINTENDO
MEGADRIVE - GAME BOY

NOVITÁ SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

BOVASHARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

FELICITA' E' UN BHC DA QUATTRO PAGINE

[Rifare con il titolo: Felicità è un BHC con il numero di caratteri previsti. NdAlex]

Voi lettori non finirete mai di stupirci... Eravamo qui a lamentarci per la scarsa affluenza quantitativo-qualitativa delle vostre missive, e tutto d'un tratto ci avete letteralmente sommersi di lettere. Come rispondere, dunque, se non calando giù un'overdose di caratteri che costringerà il buon Alex (perché sotto quella massa di peli e relative pulci, noi lo sappiamo, si nasconde un cuore grande quasi come il suo stomaco) a concederci di nuovo le "fatidiche" quattro pagine di posta? In alternativa, ne leggerete tre con la lente d'ingrandimento che ci saremo scordati di allegare alla rivista, oppure, nella peggiore delle ipotesi, ne uscirà un BHC un po' decurtato... Comunque sia, buona lettura, noi vi ricordiamo anche che il nostro indirizzo di posta elettronica è

bovas@tin.it

Qualora non disponiate di un accesso ad Internet,

ConsoleMania – BHC
Casella Postale 853
20101 Milano

con tanti saluti e mille auguri di buona lettura...

Noi Bovas

PUNTUALIZZAZIONI ED ALTRO...

Carissima redazione di CM, se non vi dispiace comincio a prendermi qualche libertà. Beh, è proprio il caso dire "detto fatto!". Voi avete detto che avrei potuto riscrivervi e io lo faccio. Innanzitutto vorrei chiarire il fatto che sono un ragazzo. Dall'ultima lettera che vi ho spedito forse avreste potuto fraintendere il mio sesso. Io sono un maschio, M sul libretto sanitario (nessuna battuta, please). La frase che diceva: "la ragione che mi spinge a scrivervi per la seconda volta nell'arco di un mese (giorno più, giorno meno) è molto semplice: magari a prima vista banale, comunque senza dubbio sincera... non andava corretta, in quanto sia "a prima vista banale" che "senza dubbio sincera" si riferivano alla "ragione" iniziale e non a me stesso. Colpa mia che ho inserito l'aggettivo alla fine del periodo. OK, chiarita la questione sul mio sesso, credo vi starete chiedendo il perché di questa mia terza missiva. Forse non c'è due senza tre?
No, altrimenti non starei scrivendo alle sei meno un quarto di mattina. Ho bisogno di un piccolo consiglio o meglio, ho bisogno di parlare un po' con qualcuno che non mi prenda in giro. Sì, sono stanco di essere considerato un idiota o uno stupido (fate voi) solo perché mi piacciono videogiochi e manga. Certo non tanto stufo da togliermi la vita, state tranquilli. Però una cosa mi piacerebbe proprio saperla. Ma perché quelle persone che mi dicono che sono un cretino, perché alla mia età (17 anni) gioco ancora con i "videogheims", non pensano un po' a loro stessi, che per divertirsi vanno a ubriacarsi fino alle quattro di mattina? E ancora, perché dicono che solo un pazzo e un maniaco come me può leggere "i fumetti giapponesi che tanto sono meglio quelli americani perché sono colorati e comunque i fumetti sono per i bambini di cinque anni"?
E ieri poi! Ma sapete che diavolo mi è accaduto? Leggevo bello tranquillo CM di febbraio quando mi si avvicina una tipa, senza dire una parola me lo chiude, legge il titolo della rivista, guarda il prezzo, alza lo sguardo verso di me e, pacata, col suo bel faccione da (autocensura), sbotta: "Ma tu la carta igienica la paghi così cara?". Vi dirò che sono rimasto un pochino perplesso. Ma il quesito che mi attanaglia più di ogni altro è ben diverso. Perché i miei compagni continuano a dire che io l'anno scorso, durante la gita a Praga, mi sono addormentato sul WC quando in realtà nessuno di loro tre si ricorda niente perché erano troppo impegnati a bere Martini Bianco e vodka e a fumare eucalipto?

Sasha

PS: oramai sapete come funziona: non chiedo che la lettera venga pubblicata, però mi interessa molto una risposta da parte vostra. Se tutto va bene vi arriveranno tre copie di questa mia, dato che le poste italiane sembrano essere particolarmente brave nello smarrire la corrispondenza altrui.

Caro Sasha, innanzitutto scusaci per la perplessità sul tuo sesso nella risposta precedente, ma la medesima è sorta per motivi, diciamo così, "storici": i vecchi lettori di ConsoleMania certamente ricorderanno una certa Sasha di Napoli che scrisse un paio di missive tre o quattro anni fa almeno (e che tra l'altro ultimamente si è anche fatta risentire, con una bellissima lettera di cui parlo nella Microposta), per cui eravamo abituati a un'accezione, diciamo così, "femminile" del tuo nome. L'avevamo comunque capito, che eri un ragazzo. Detto questo, passiamo pure alla risposta vera e propria: come si sente dire di sovente, "non ti curar di loro e passa avanti", anche se forse il motivo per cui i tuoi compagni si divertono a raccontare quella faceta storiella nasce dal fatto che loro, una volta completamente ciucchi per il Martini e la Vodka ingozzata, hanno dovuto trovare un altro dispositivo di emergenza in cui dirottare il vomito che, altrimenti, sarebbe finito nel WC su cui tu ti eri beatamente addormentato... E non te l'hanno mai perdonata. Per quanto riguarda la tipa, beh... mettiamola così: evidentemente è solita comprare riviste più economiche, che magari parlano di altri argomenti, ma non ha ancora capito esattamente a cosa servano le riviste. Altrimenti non si sarebbe preoccupata del costo della "carta igienica" ma, al limite, del male che avrebbe potuto farti usarla. Detto questo, detto tutto.

PS: probabilmente la tipa deve avere un debole per te, altrimenti non ti avrebbe stuzzicato in quel modo.

VI È MAI CAPITATO?

Vi è mai capitato di voler far vedere le meraviglie grafiche e sonore di un gioco ad un vostro caro amico o alla propria ragazza e questi, nel momento topico, si distrae guardando fuori dalla finestra o ponendoti una domanda di argomento generale violentando così quell'attimo onirico in cui tutti i vostri sensi sono tesi a captare ogni sensazione emanata da quel mondo tanto magico quanto fittizio? Considerando che di giochi si tratta, collocandoli nella loro giusta posizione nella scala soggettiva dell'importanza, è per me normale apprezzare la fatica svolta dai programmatori per creare quelli che, senza mezzi termini, sono dei veri e propri capolavori: opere d'arte uniche apprezzabili non solo perché offrono un mix di fantasia, bellezza e intelligenza ma anche perché offrono la possibilità di interagire in un mondo fatto di silicio creando situazioni, condizioni e decisioni improbabili nella vita reale. Tante volte mi sono fermato davanti al monitor o allo schermo della televisione per osservare i fondali animati, i giochi di luce, i movimenti dei personaggi o semplicemente rivedere una presentazione, riascoltare "quella" musica galvanizzante, ecc. Non sto solo parlando dei giochi moderni (ove la mole oceanica di grafica, effetti sonori, filmati in FMV sono di serie), la stessa cosa la facevo anche negli anni passati (chi si ricorda la musica di Xenon2 Megablast) e ancor di più in quelli strapassati (..."wow il cielo che cambia colore col passare del tempo!"... Enduro per Atari VCS 2600). Ancora oggi a 28 anni giocando con la Play Station (Tomb Raider 2, Tekken 2. Final Fantasy VII,...) o con il PC (... GP2, Myst...) mi soffermo ad apprezzare i piccoli particolari e mi esalto per l'insieme grandioso di essi. E allora cosa succede quando voglio far partecipe di questa mia umile gioia. di questa mia piccola esperienza che riempie di un'altra goccia l'anfora della vita, una goccia di sana distrazione (surrogato volendo di una buona lettura o di un buon film), ad un'altra persona? Facile: nove volte su dieci rimango deluso dalla semplice indifferenza da parte del mio ospite per ciò che avviene sullo schermo (nei peggiori dei casi subisco sbadigli o occhiate del tipo: "alla tua età?..."). Comprensibile atteggiamento che però fa riflettere. Sarò esagerato? Può darsi, ma mi ri-

tengo ancora in grado di riconoscere un buon gioco nella marea di prodotti che circolano oggi e se riconosco un capolavoro (per quello che è e non per quello che vorrebbe essere) me lo godo in tutta la sua pienezza, assaporando con fanciullesco slancio tutto il divertimento che riesce a regalarmi. Così come mi incanto di fronte ad un tramonto sul mare Greco, o piango commosso per l'ultima scena di Casablanca, o sogno epopee cavalleresche, dove valore e onore sono radicalmente impiantate nei geni degli uomini ascoltando i Carmina Burana musicati da Orff, o non dormo per finire un capitolo (e forse iniziare il prossimo) dell'ultimo vibrante libro di Stephen King, o fremo dinanzi a sinuose curve lambite da morbidi veli di seta, e a vaporosi capelli corvini che incorniciano occhi da cerbiatta in un armonico insieme di rara bellezza, allora non vedo il perché non POSSO esultare di goliardico divertimento davanti ad un videogioco. E per quanto mi scontri puntualmente con pareri contrari, ciò che è fatto da un agente dotato di intelligenza, ingegno o che ha seguito semplicemente una geniale ispirazione è un'opera d'arte, quadro, scultura, libro o videogioco che sia. Il mondo è bello perché è vario? Sarà, chissà di quante cose, che vedo o durante la giornata, non ne riconosco il valore e la ricchezza. Pazienza! Ho tempo per imparare. intanto il mio paio di ore settimanali a FF VII non me le leva nessuno (e guai a chi dice che FF VII è brutto perché è in inglese!).

NB: la foto allegata mostra la mia ragazza (in secondo piano) con una sua amica mentre si sfidano a Bust-a-Move 2. Come diffondere il virus.... (Carina l'amica della tua ragazza. Quand'è che me la presenti? NdP)

Mormino Izar
Via Marconi 9/g
31100 TREVISO

Diceva, il buon Sasha, qualche riga sopra...

E L'ANNO DUEMILA VERRA' (O QUASI)

Eccomi a voi, cari Bovas, pronto ad offrirvi una missiva ricca di spunti e mooolto intelligente (si fa per dire). Personalmente ritengo l'annata 1998/99 cruciale per il mondo dei videogiochi, principalmente a causa dell'avvento di nuove console a 128 bit targate Sega e Nintendo. E' ormai una cosa che si ripete da anni: console ormai vetuste cedono il passo a piattaforme più evolute e complesse. Il 1999 segnerà quindi la morte parziale di Playstation, quella totale del Saturn, mentre per il Nintendo 64 dovrebbe aprirsi un nuovo spiraglio grazie al 64 DD (che, secondo me, non uscirà più). In questo anno ho ricevuto grandi soddisfazioni dal mio Saturn, discrete dalla Playstation (sigh, IL Playstation! NdD) e nulle dal Nintendone 64. Queste console, comunque, sono riuscite a riempire egregiamente i miei piccoli ritagli di tempo... A causa dei numerosi impegni di lavoro non sono comunque riuscito a giocare molto (questo da una parte è stata una cosa positiva, in quanto mi ha permesso di apprezzare maggiormente il software che ho avuto fra le mani). Che dire quindi? Auguri alle nuove console, sperando che possano offrire lo stesso divertimento delle nostre "macchine da gioco" attuali ed aumentare ancora di più il livello qualitativo raggiunto fino ad oggi. Tanti saluti e complimenti per la trasmissione.

Cayman

Mi sembra quasi di essere un bel millenarista, di quelli che attendono la fine del millennio tappandosi le orecchie per non sentire il grande botto dell'armageddon... In effetti quanto tu hai descritto avviene regolarmente, i nostri vecchi giocattoli da bambini grassi con le manine pacioccose vengono di tanto in tanto rimpiazzati da "attrezzi ludici" ancora più grossi e potenti... Direi comunque che il campo da battaglia, per quanto riguarda nuove console (non è comunque detto che siano tutte a 128 bit, anzi...) non sarà l'anno 1999, bensì il 2000, sempre che l'umanità ci arrivi... Anzi, già che siamo in tema vi racconto una bella barzelletona:
Dio appare in sogno a Bill Gates e gli preannuncia la fine del mondo nel giro di 15 giorni... La mattina dopo il mentecatto in questione ai suoi più stretti collaboratori: "Ragazzi, ho una bellissima notizia per voi! Non dovrete più preoccuparvi di mettere a posto i bachi di Windows 98!!!".
Per concludere un discorsetto sul famigerato 64 DD: non mi sembra proprio che il dispositivo in questione sia il primo annunciato da mamma N e poi mai lanciato sul mercato... Mi pare infatti di ricordare qualcosa d i analogo per il Super Nintendo. A conti fatti solo la Sega se ne era uscita con due add-on per il Mega Drive (per la cronaca il Mega CD e il 32X), con gli scarsi risultati che tutti conosciamo. A mio avviso è sostanzialmente inutile produrre periferiche da aggiungere a una console: a differenza di un computer, una macchina progettata esclusivamente per il gioco è infatti un qualcosa che si compra "in blocco", proprio per non dover continuare ad upgradarla, almeno nella mentalità comune e, almeno per ora, i fatti mi hanno dato ragione.

UNO STUDENTE MOLTO MODELLO

Dear Bovas, vi scrivo dal laboratorio di dattilografia della mia scuola perché non ho nessuna voglia di battere a macchina noiosissime lettere commerciali. Sperando quindi che la prof. non mi becchi, proseguirò imperterrito nel mio intento. Premetto che è la prima volta che vi scrivo e che volevo, con questa mia, diventare parte del BHC non più come semplice lettore ma come scrittore. Posti i meritati complimenti, veniamo al dunque: sono un possessore di una Playstation (la Playstation, vero Dave?) e posso ritenermi soddisfatto della mia scelta.
Ho recentemente assistito ad un dibattito televisivo sul divertimento elettronico trasmesso su Rai Tre, al quale hanno partecipato dei giornalisti e diversi esperti nel campo. In questo dibattito è venuto a galla un tema molto importante quale la violenza (lo sapevo... :-(NdD), spesso gratuita, che fa la sua comparsa nei videogiochi (diciamo che in fondo c'è sempre stata, almeno da quando Donkey Kong cercava di colpire il povero Mario con dei bei barili di legno... NdD). Si è preso in esame Grand Theft Auto, gioco che ha fatto molto parlare di sé anche all'interno di telegiornali per la violenza ivi contenuta, spesso e volentieri sotto forma abbastanza gratuita (sicuro di non confonderti con Carmageddon? Comunque vi faccio notare come entrambi girino intorno a un'automobile... NdD). Non avendo avuto l'occasione di provare il suddetto gioco, non posso esprimere un giudizio consono. Penso tuttavia che la violenza "videoludica", che primeggia all'interno di altri generi come gli shoot 'em up in soggettiva e i picchiaduro, non abbia il potere di influire sui comportamenti di qualsiasi ragazzo con capacità psichiche nella media, cosa che riescono benissimo a fare dei film ultraviolenti che, quotidianamente, vengono trasmessi senza troppi problemi (beh, non direi... NdD). Con ciò intendo dire che la violenza videoludica ha molto meno potere di influire sui comportamenti di ragazzini ed adolescenti di quanta ne abbia un film (o addirittura alcuni cartoni animati).
La violenza nei videogiochi ha, secondo me, il solo scopo e potere di coinvolgere il giocatore nel gioco stesso che, con il giusto tasso di violenza, riesce a diventare più coinvolgente e divertente. Immaginate una partita a Doom senza i demoni da uccidere, una partita a Die Hard Trilogy senza terroristi da togliere di mezzo... Sarebbe tutto una ciofeca. E' anche vero che le software house sono a conoscenza di queste nostre "manie omicide" e sfornano titoli sempre più cruenti, che riescono a tirar fuori la "bestia" che c'è in noi, ma non penso che un giorno si arriverà al punto di essere talmente condizionati da trasformarci in serial killer solo perché lo abbiamo visto fare in un videogame.
Questo è quanto, a rileggerci presto.

Acinapura "Kazuya" Vincenzo

PS: vorrei iniziare una corrispondenza con DNA; se stai leggendo, puoi scrivermi all'indirizzo seguente: Acinapura Vincenzo - via Torre Cantore 7 - 75026 Rotondelle (MT).
PPS: come vi ho detto ho scritto la missiva di cui sopra in due ore di lezione: per quanto riguarda la prima è andato tutto bene, anche se durante la seconda sono stato scoperto e mi sono quindi beccato una nota per aver utilizzato la macchina da scrivere per lettere personali...

Tralasciando la questione di base sulla correttezza o meno di inserire la violenza in qualsiasi tipo di mezzo di massa, cosa peraltro inutile in quando difficilmente si riuscirebbe ad eliminarla, mi piacerebbe concentrare l'attenzione su di un piccolo particolare... Se una persona che ha assistito a qualche scena di violenza (es: Rambo che produce grosse esplosioni) sente il bisogno di mettere in pratica quanto visto significa sostanzialmente che la stessa ha dei problemi che prescindono dal tipo di messaggio ricevuto... Dai, parliamoci chiaro: a quanti di voi è venuto in mente di uscire con un grosso fucile per fare fuoco sui passanti dopo aver giocato a Doom o a Duke Nukem? Sicuramente a nessuno... Quello che solitamente si fa quando un problema non è di facile soluzione è trovare un buon capro espiatorio per addossargli le colpe. Cosa più intelligente sarebbe forse chiedersi perché esistano persone disadattate, che vivono così fuori dal mondo da non sempre distinguere la realtà dalla finzione... Chi li ha creati? Uno stupido videogioco o qualcosa di più? Forse l'intera società? Vi invito, ancora una volta, ad arricchire la discussione con le vostre opinioni.

ESSERE VS APPARIRE, ENNESIMA PUNTATA

Dilettandomi nella lettura di Console Mania, in particolare del Bovas' Hard Café, sono rimasto esterrefatto (forse esagero) dalla lettera di Arles (suppongo uno pseudonimo, di un manga se non sbaglio); scorrendo le righe leggo una cosa contraria al mio modo di vivere personale... Cito: "Questo discorso è riconducibile sia ai videogiochi sia alla vita stessa [...] Nel quotidiano la propria immagine è diventata il fulcro della propria esistenza". Secondo me il brutto è che nella mentalità chiusa e allo stesso tempo cinica della gente "di classe" tutto questo corrisponde a verità, ma comunque chi basa la propria vita su quello che vede - e mi dispiace dire così - è a mio avviso perso. Il mio modo di affrontare la vita si basa invece su altri tipi di certezze e, anche se solo diciottenne, credo di aver già capito come va il mondo (beh, forse è un po' prematuro ritenere di aver capito tutto o quasi della vita a 18 anni... Molto spesso non ci si riesce nemmeno a 180! NdD). Sono quindi soddisfatto che Dave (è stato lui a rispondere, non è così?) (Si, avevo risposto io... NdD) abbia replicato che l'essere sia meglio, ma di gran lunga aggiungerei, dell'apparire. Mi trovo infatti dallo stesso lato della barricata e ho sempre cercato di smentire chi basa tutte le sue opinioni sul sembrare. Provo spesso la sensazione di essere ritenuto "inferiore", per lo meno a detta degli altri, per il mio modo di essere "punk"... La gente mi guarda spesso male perché sono vestito come a me piace e come meglio si addice alla mia personalità ed ideali.
Forse sono stato un po' troppo polemico e non mi guadagnerò mai la pubblicazione, ma spero che il mio grido non risuoni nel nulla. Sappi Arles che l'apparenza inganna e finché non arriverai a conoscere veramente una persona non potrai mai giudicarla. Dave, non sarai mai l'ultimo (speriamo... NdD), gli ideali non scompariranno mai.

Petis da Forlì

PS: il nome non è uno pseudonimo.

Beh, sul fatto che gli ideali non scompaiano ci spero proprio, non riuscire davvero a vivere in un mondo che ne è completamente privo... Dal momento che ho già espresso le mie opinioni i proposito non mi resta che rimandarvi alle mie risposte precedenti nel caso non le aveste lette.

ANCORA SUI VECCHI GIOCHI

Cari Bovas, saltando i preamboli (complimenti per la trasmissione ecc. ecc.) vengo subito al dunque: il dibattito riguardante la vera o presunta superiorità dei good old games nei confronti delle (mega) produzioni odierne. Sulla prossima torta di compleanno mi arrostirò al calore di venticinque candeline (un quarto di secolo, come suole ripetermi con garbo e delicatezza la mia ragazza) (siamo coetanei, lascia perdere... comunque possiamo sempre ripigliarci pensando a quel vecchiaccio del Duspa, che di candeline ne dovrà spegnere trentuno. Sempre se i suoi polmoni resi ormai gracili dall'età riescono a sostenere l'enorme sforzo... NdP) quindi ho potuto vivere in prima persona la relativamente breve (per adesso) vicenda ("storia" sarebbe un po' troppo) del videoludismo dagli inizi, passando per gli anni ottanta ed arrivando fino ad oggi, alle soglie del nuovo millennio (frase abusatissima ma di grande effetto profetico-evocativo). La mia prima console, se si può chiamare così uno scatolone con quattro-giochi-quattro (tennis, calcio, pelota, squash) che si differenziavano solo per il numero di linee che si potevano controllare sullo schermo, risale alla fine dei rivalutati anni settanta; in seguito il mio televisore è stato monopolizzato da Intellevision, Commodore Vic 20 (con i suoi mostruosi 5 K RAM), 64 e Amiga 500: computer, questi ultimi, acquistati per fini considerati non troppo seri se non addirittura diseducativi (no... non sbavavo per foto pornografiche digitalizzate in malo modo: semplicemente perdevo pomeriggi avvinghiato ad un joystick) (non so perché, ma qui mi viene un po' da ridacchiare... NdP). Ora possiedo una (un, uno, il, lo, la, con, per, su, fra, tra) Playstation e devo ammettere che probabilmente non provo più le stesse emozioni regalatemi da una partita a, che so, Pac Man o Space Invaders, ma questo è dovuto al fatto che assieme ai "giochini" sono cam-

I N T E L T R O N I C

Via Fucilari,63 - 84014 Nocera Inferiore (SA) Italia-Tel/Fax **081 5176722**

All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori, l'unico centro specializzato del sud

Supernintendo:	
Donkey Kong 3	L.89000
The Musk	**L.89000**
Yndy Car	L.89000
Secret of everm.	L.89000
Super drope zone	L.60000
Mario world 2	L.89000
Ms.Pacman	L.65000
Marvel s.hero	L.89000
Mattle clash	L.69000
Preystoryk man	**L.65000**
Tetris attack	L.69000
Terranigma	L.89000
Toy Story	L.89000
Ultimate Mortal C	89000
Fifa soccer 97	L.89000

Sega Saturn:	
Starfigther 3000	L.56000
gic Carpet	L.63000
Robo Pit	L.63000
Bleazeng dragons	L.63000
Slam n jam	L.63000
Hi octane	L.63000
Rhe robots 2	L.63000
Gex	L.63000
Revolution X	L.63000
Goldenaxeduel	L.63000
Darius 2	L.63000
Mysteria	L.63000

Megadrive:	
Spoet goest to H.	L.49000
Vectorman	**L.49000**
Vs troppers	L.49000
Sonic Spinball	L.49000
Int'ls.s.s.deluxe	L.85000
Garfield	L.55000
Ultimate Mortal C.	65000
Zoop	L.55000
Rise the robots	L.55000
NBA Hangtime	**L.60000**
Pete Sampras	L.60000
Exxos Squad	L.60000
Pinocchio	L.80000
Puffi 2	L.80000
Pochaontas	L.80000

Sega saturn:	
Clockwor knite2	L.63000
In the hunt	L.63000
Scockwave asslt	L.66000
True Pinball	L.66000
Batlle Monster	L.66000
Pro Pinball	L.68000
Primal rage	L.68000
Off world inter2	L.68000
Figthing illusion	L.68000
Virtual one	L.68000
Fifa soccer 97	L.69000
Worl wide97	L.75000

Sony Playstation		**Playstation:**	
Criticom	49000	Yuppiter strike	67000
Hi octane	49000	Primal Rage	67000
On side soccer	62000	Rise the rob2	67000
Extreme pimball	62000	World interc.	67000
Re Loaded	65000	Total eclipse	67000
Earthwork Jim 2	65000	Devis cup Ten.	67000
Starfigther 3000	65000	Disrupter	67000
Robot Pit	65000	Viking's 2	85000
Wiew point	65000	Virtual Pool	85000
F1 Live	Offerta	The Crow	85000
Incredible Hulk	67000	Virtual Tennis	85000
Blam machine	67000	Street Racers.	67000
Blast champer	67000	Over Blood	49000
Descent	67000	Tekken 2	offerta
Descent 2	85000	Fifa 97	79000

Indredibili Offerte del Mese.

6 Giochi Supernintendo+ Convertitore universale
Giochi FX L.119000 ecco i Titoli.
Top Gear,Final fithe2, Contra 3,Goof Troop,
International s.s.soccer,Super mario warld.

4 Giochi Megadrive a scelta tra le NS. Liste
L.65000

Volante universale 3 in 1 con Canbio e Pedali
Per Playstation, Ultra 64, Sega saturn
L.149000

Vendita per corrispondenza.Prezzi IVA inclusa. Listino prezzi per ingrosso e rivenditori.

Tutti i nomi ed i marchi sopra riportati sono dei loro proprietari.

biato anch'io! Non frequento più le medie, non mi schiaccio più i brufoli, non mi innamoro più di quella del primo banco, la più carina la più cretina (Venditti, caro Duspa). In altre parole sono diverso da allora perché sono ovviamente (?) cresciuto: non so se questo sia positivo o meno ma è comunque inevitabile che le persone si evolvano, cambino idee e gusti a seconda delle proprie naturali inclinazioni e degli stimoli ricevuti. Personalmente non condivido l'atteggiamento di chi si compra una Psx per poi caricarci i Museum della Namco et similia credendo, così, di veder trionfare la giocabilità (sostanza) sulla vacuità della grafica (apparenza): in realtà spera soltanto di ritrovare quelle sensazioni e quei sentimenti di gioia e spensieratezza tipici dell'infanzia senza riuscire, forse, a capire che la felicità di allora era dovuta a tutta una serie di fattori caratteristici dell'età e proprio per questo irripetibili. Chissà? Magari questi novelli Peter Pan non erano poi così contenti all'epoca ma si sa: certi angoli del presente fortunatamente diventano curve nella memoria... domani ci accorgeremo che non ritorna mai più niente e finalmente accetteremo il fatto come una vittoria (DeGregori). Scusate la mia prolissità ma desideravo ardentemente Claudia Schiff... ehm... dire la mia su di un argomento che mi tocca da vicino essendo pure io un potenziale nostalgico dei primi, pionieristici anni dell'avventura videoludica. Non mi sento comunque di condannare (ci mancherebbe.. . e chi so' io?) coloro i quali si divertono con giochi di dieci e più anni fa. L'importante è che facendo così non si sopravvalutino dei prodotti che assumono, giustamente, un grande valore solo se considerati all'interno di un ben preciso momento dello sviluppo videogiochistico.

Fugaz

PS.: Ragazzuoli, se non riuscite a divertirvi come una volta neanche con Tekken 2, Final Fantasy 7 o Gran Turismo... beh, allora provate con la tombola della nonna (con tutto il mio rispetto per la nonna)!

E' incredibile come tutte le tematiche del BHC siano sempre legate da un filo "sottile e perverso". Sei riuscito a legare tra loro concetti come "giocabilità e grafica" a "essere e apparire", altro argomento che ultimamente va per la maggiore. Così, se ormai mi rifiuto di ripetere la mia sulla questione nostalgica (tanto la sapete, e comunque non si discosta da quanto ha detto Fugaz), passo direttamente alla seconda querelle proposta...

MICROPOSTA

Questo mese si celebrano un paio di ritorni: quello della Microposta (appunto), e quello di Sasha, un'amica di lunga data del BHC e che è sempre un piacere rileggere. Bon, visto che gli argomenti trattati sono essenzialmente due, passo subito a risponderti: 1) il fatto che tua madre tenda a piazzarti nella classica campana di vetro, purtroppo, è abbastanza naturale, soprattutto alla luce degli eventi passati (guarda che non dimentico mai cosa mi scrive la gente... soprattutto le ragazze! Eheheh! NdP). Ma visto che ogni tanto ti lascia uscire, ti conviene approfittare dei momenti di libertà per procurarti, come dire, un bel martellone con cui rompere il vetro all'occorrenza. Vedi, tra i tanti cambiamenti accorsi negli ultimi anni, ce n'è uno di cui tua madre ormai dovrebbe necessariamente tener conto: non sei più una bambina da proteggere. Giudica tu se i suoi comportamenti non inizino a sconfinare in un'altra paturnia tipica dei genitori, quella in base alla quale i figli non debbano mai crescere. In fondo, quello che presumibilmente lei teme più di ogni altra cosa al mondo, è proprio un'altra separazione, stavolta più "difficile" proprio perché tra genitori e figli c'è un legame di sangue, legame che però deve necessariamente allentarsi col tempo, altrimenti si corre il rischio di rendere per sempre insicura la persona che, anacronisticamente, si è sempre tentato di difendere dal mondo. Se per te è arrivato il fatidico momento, non ti resta che affrontare tua madre e illustrarle pacatamente tutto il tuo disappunto per un comportamento eccessivamente soffocante: hai la testa per ragionare e sarebbe proprio il caso che i tuoi iniziassero a rispettare ciò che quotidianamente si formula lì dentro. 2) ...e così ti sei avviata a ricoprire anche tu il ruolo di 'amica simpatica', eh? Per definizione – l'abbiamo data noi Sex@pil nella canzone omonima – l'amico simpatico è "quello da cui vanno a piangere tutte le amiche simpatiche, quelle con cui si vorrebbe stare". Ovviamente, vale anche il discorso inverso, sebbene gli oltranzisti maschi della categoria rifiutino tutt'ora di credere che anche per una ragazza è possibile cacciarsi in quella maledetta situazione. Da 'amico simpatico cronico' posso soltanto dirti che si vive lo stesso, anzi, si sopravvive. E' una vera vitaccia, però... Ringraziamo così Antonio Ciuffreda, che ci ha difeso da alcune accuse, per altro dirette e circoscritte, apparse sulle pagine della concorrenza. Anche noi, come avrai capito, abbiamo scelto la strada di non curarci troppo di loro, in fondo se hanno qualcosa da dire possono benissimo farlo qui. Cristian Valesch, intanto, interviene sulla questione "essere vs apparire", con una frase a mio avviso emblematica e perfettamente riassuntiva: "è triste a dirsi, non è un punto di vista, ma un dato di fatto che nella maggioranza dei casi la qualità della nostra vita rispecchi la nostra appariscenza, e non mi riferisco solo sul piano economico". Già, parole sante. Solo due sabati fa ci è stato impedito l'ingresso in discoteca solo perché un mio amico non indossava la giacca (!), capite? Non si era di certo presentato là come uno straccione, ma solo come un normalissimo cristiano che di certo non avrebbe sfigurato nel locale. Ma lui non aveva la giacca e poco importa se in realtà è una delle persone più brave della Terra: fosse stato un delinquente, ma avesse avuto la giacca, sarebbe entrato lo stesso. Ottimo motivo per depennare "Le Rotonde" di Garlasco dal mio personalissimo elenco di possibili mete del sabato sera... Per non parlare poi delle ragazze, o di tutto il resto: ultimamente ho gettato bellamente alle ortiche tutte le mie convinzioni in merito: volete cuccare? Spegnete la console, anabolizzatevi, fate le vostre dieci ore di palestra settimanali e, se vi avanza un po' di tempo e qualche soldo, lampadatevi: una bella abbronzatura da tarro fa sicuramente più effetto della parlantina dotta del Gaburri... Io ho sbagliato tutto nella vita, non fatelo anche voi. E con questo simpatico epitaffio vi salutiamo, rimandando tutti i festeggiamenti del caso al mese prossimo. Saluuuuuto!

PITFALL 3D

BEYOND THE JUNGLE™

ACTIVISION.

PlayStation

In questo Pitfall 3D, il protagonista del gioco è il figlio del famoso archeologo, tale Harry Pitfall Jr.
Il ragazzo, seguendo le orme del padre, ha intrapreso la via della conoscenza, e nel puro stile della famiglia Pitfall, quest'ultima cioè gettarsi sempre in pericolose missioni a rotta di collo!

- **Una nuova veste grafica completamente in 3D, che utilizza un engine innovativo.**
- **Moltissime mosse, uso di armi e oggetti.**
- **Poteri magici e power up aumentano le abilità di Harry Pitfall.**
- **Incredibile giocabilità.**
- **Aiuta Harry a sconfiggere i malvagi Moku e salva la terra dalla minaccia di invasione!**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Activision and PITFALL! are registered trademarks and Pitfall 3-D: Beyond the Jungle are trademarks of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

MARCHI E MARCHI CLIENTI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

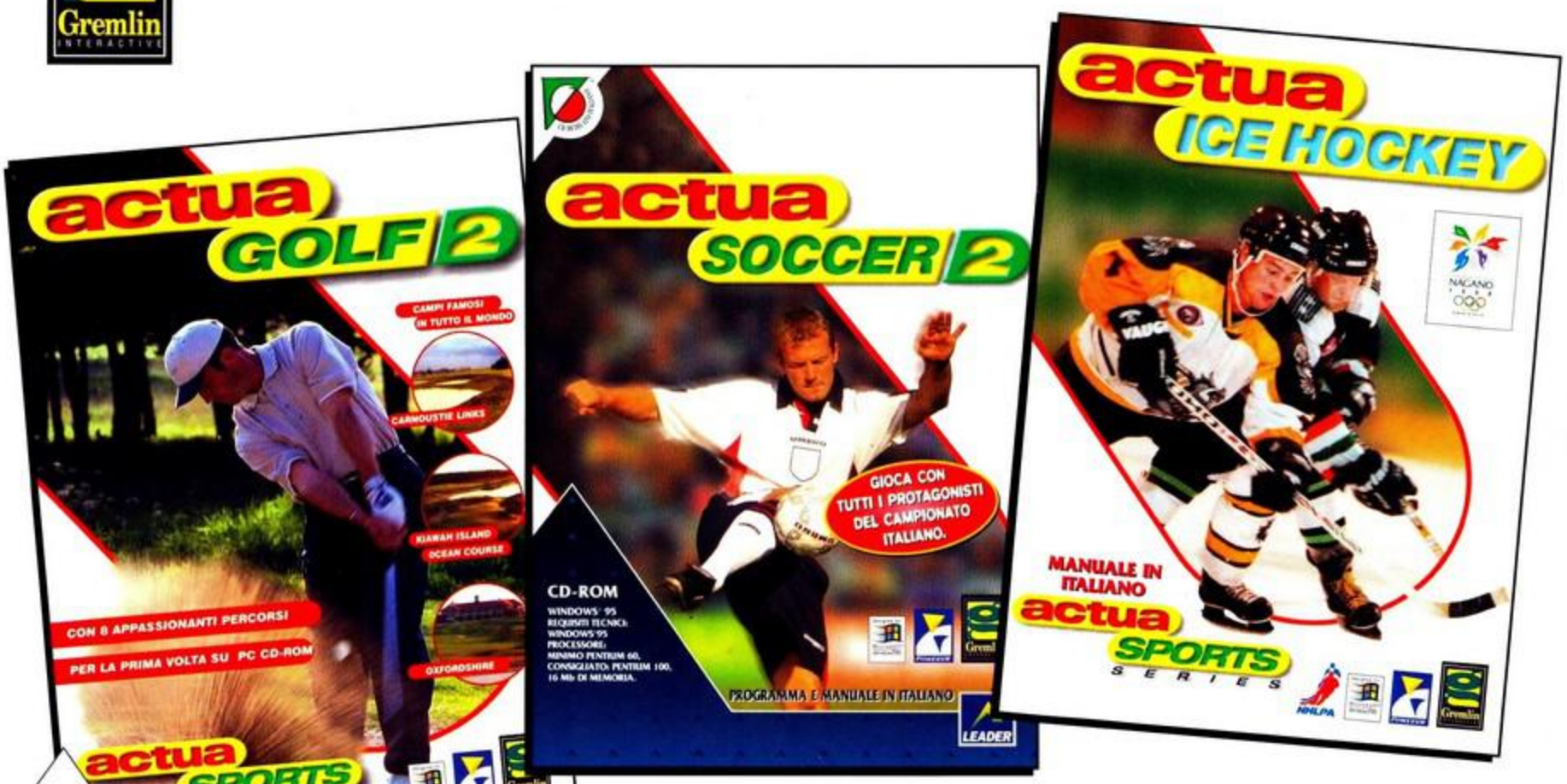
DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

DELPI

Mantieni il tuo PC **in allenamento!**

Gremlin INTERACTIVE



actua SPORTS SERIES

ACTUA SPORTS SERIES

Gli eventi sportivi della serie ACTUA SPORTS stabiliscono nuovi standard di azione: motori tridimensionali, tecnologia full motion e un realismo che fa "sudare" il tuo PC! ACTUA GOLF 2 significa scenari spettacolari, innumerevoli opzioni e totale libertà di movimento! ACTUA SOCCER 2 è schemi, tattica, gioco, spettacolo ...diversi livelli di difficoltà per appassionarsi con il Campionato Italiano e la Coppa del Mondo. ACTUA ICE HOCKEY è unico! Utilizza una avanzatissima tecnica di visione che vi proietta in uno sbalorditivo stadio tridimensionale per giocare accompagnati da una appassionante radiocronaca live interattiva.

PSX PC CD-ROM

PlayStation

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.